1707

КЛАССИЧЕСКАЯ BATTLETECH

ПРАВИЛА МАСТЕРА

ПЕРЕСМОТРЕННАЯ РЕДАКЦИЯ

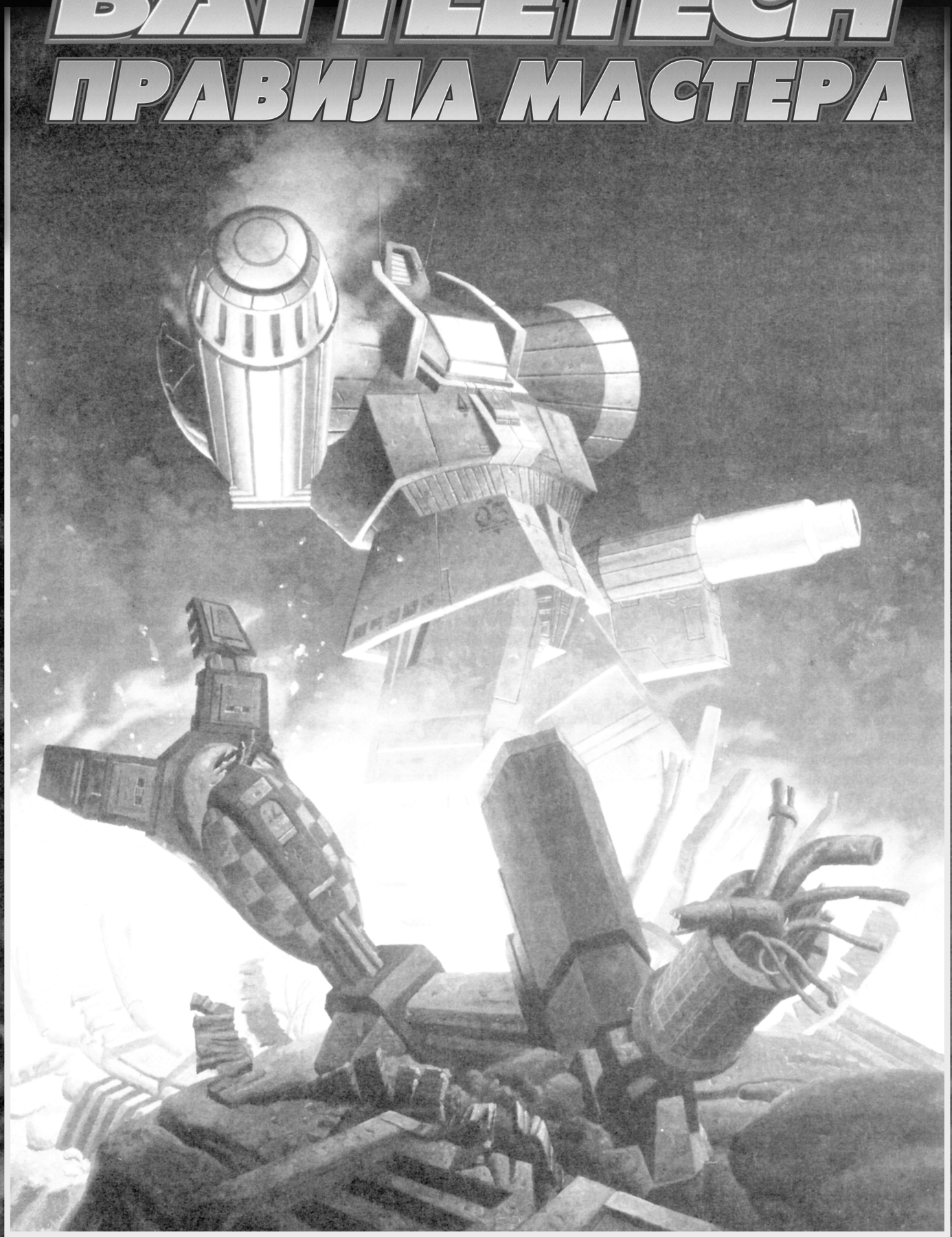
WIZKIDS™

РУССКАЯ ЛИГА BATTLETECH RUSSIAN LEAGUE

КЛАССИЧЕСКАЯ

BATTLETECH

ПРАВИЛА МАСТЕРА



WIZKIDS

РУССКАЯ ЛИГА BATTLETECH

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 5
BattleTech Правила Мастера 5
BattleTech Уровень Два 6
КОМПОНЕНТЫ 7
Юниты 7
БатлМехи 7
ПротоМехи 7
Транспортные средства 8
Пехотные подразделения 9
Рекордшиты 10
Рекордшит БатлМеха 10
Рекордшит ПротоМеха 10
Рекордшит ТС 11
Рекордшит бронированной пехоты 11
Рекордшит пехоты 11
Мапшит 11
Ровный 12
Редкий лес 12
Густой лес 12
Неровный 12
Вода 12
Дорожное покрытие 12
Фишки 12
Легкие здания 13
Средние здания 13
Крупные здания 13
Укрепленные здания 13
Мосты 13
Руины 13
Пожары 13
Дым 13
Кубики 13
ХОД ИГРЫ 14
Последовательность игры 14
Фаза Инициативы 14
Фаза Движения 14
Фаза Оружейной атаки 14
Фаза Физической атаки 15
Фаза Температуры 15
Конечная фаза 15
Неравные числа юнитов 15
Воины 15
Навыки 15
Совершенствование навыков 16
Повреждение МехВоину 16
Броски сознания 17
ДВИЖЕНИЕ 18
Основы движения 18
Направление движения 18
Лицевая сторона 18
Поворот лицевой стороны 19
Способы движения 19
Без перемещения 20
Ходьба 20
Бег 20
Прыжок 20
Действия движения 21
Поворот лицевой стороны 21
Укладывание на землю 21
Подъем 21
Складывание 21
Случайное нарушение 21
Движение по дорожному покрытию 21
Движение по мосту 22
Скольжение 22
Бросок навыка пилотирования 23
Создание бросков навыка пилотирования 23
Падение 23
БИТВА 26
Декларация атаки 26
Поворот торса/вращениебашни 26
Линия видимости 26
Высота 26
Вмешивающийся ландшафт 26
Частичное перекрытие 27
Водные гексы 28
ОРУЖЕЙНЫЕ АТАКИ 28
Расход боеприпасов 28
Арки стрельбы 28
Передняя арка 29
Арка левой стороны 29
Арка правой стороны 29
Задняя арка 29
Поворот арок стрельбы 29
Стрельба из оружия 29
Базовое число попадания 30
Модифицированное число попадания 30
Модификаторы попадания 30
Лежащий БатлМех 33
Бросок попадания 33
Локация попадания 34
Повреждение 34
Регистрация повреждения 35
Решение повреждения 35
Перенос повреждения 35
Критические повреждения 36
Критические попадания в БатлМех 36
Эффекты Критических попаданий БатлМеха 37
Разрушение юнита 39
БатлМехи 39
ПротоМехи 39
Транспортные средства 39
Пехота 39
ФИЗИЧЕСКИЕ АТАКИ 39
Атака ударом 40
Атака дубиной 40
Нахождение дубины 41
Топоры и мечи 41
Атака толчком 41
Атака пинком 41
Атака тараном 42
Повреждение 42
Положение после атаки 42
Падения 42
Атака смерть сверху 43
Фаза оружейной атаки 43
Базовое число попадания 43
Повреждение цели 43
Повреждение атакующему 43
Положение после атаки 44
Падение 44
Различные возвышения 44
Лежащие БатлМехи 44
Физические атаки лежащими БатлМехами 44
Физические атаки против лежащих БатлМехов 44
Смещение юнитов 45
Случайные падения сверху 45
Эффект домино 45
ТЕМПЕРАТУРА 46
Пункты температуры 46
Повышение температуры 46
Регистрация наращивания температуры 47
Эффекты температуры 47
Эффекты движения 47
Эффекты оружейных атак 47
Эффекты глушения 47
Эффекты боеприпасов 48
Эффекты МехВоину 48
ЗДАНИЯ 49
Типы зданий 49
Конструктивный фактор 49
Высота здания 50
Эффекты движения 50
Вхождение в здания 50
Эффекты битвы 51
Атака зданий 51
Атака юнитов внутри здания 51
Бой внутри здания 52
Разрушение 52
Подвалы 53
Орудийные платформы 53
Турели 53
ПРОТОМЕХИ 54
Ход игры 54
Битва 54
Оружейные атаки 54
Локация попадания 54
Повреждение 54
Физические атаки 54
ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА 56
Движение 56
Движение СВВП 56
Движение морских средств 58
Битва 58
Битва морских средств 58
Битва СВВП 59
ПЕХОТА 61
Движение 61
Пехотные транспорты 61
Механизированная бронированная пехота 61
Битва 62
Стандартная пехота 62
Бронированная пехота 62
Варианты боевой брони Кланов 63
Боевая броня Гном 64
Боевая броня Саламандра 64
Боевая броня Силф 65
Боевая броня Ундин 65
Боевые костюмы Внутренней Сферы 66
Стандартная боевая броня Внутренней Сферы 66
Ачилеус легкая боевая броня 67
Инфильтратор скрытная броня 67
Инфильтратор мкII скрытная броня 67
Каге легкая броня 68
Каназучи штурмовая боевая броня 68

СОДЕРЖАНИЕ

Легкая разведывательная броня Серого Легиона Смерти 69
Лонгинус боевая броня 69
Пурифиер адаптивная боевая броня 69
Слот штурмовая броня 70
Фа Ши боевая броня 70
Фенрир штурмовая боевая броня 71
ПРАВИЛА СПЕЦИАЛЬНЫХ СЛУЧАЕВ 72
Анти-БатлМех пехота 72
Атака ног 72
Ройные атаки 72
Артиллерия 73
Установка 73
Наведение 75
Повреждение 75
Дымовые заряды 76
Огонь близкой артиллерии 76
Артиллерийская ракетная система Эрроу IV 76
Восстановление и ремонт 77
Техники 77
Диагностика 78
Получение сменных частей 78
Сбор компонентов 79
Ремонт и замена 79
Настройка и переделка 81
Враждебная окружающаа среда 83
Экстремальная температура 83
Лед 83
Высокая/низкая гравитация 84
Болото 84
Вакуум 85
Выброска войск 85
Повреждение от неудачного приземления 86
Расположение при неудачном приземлении 86
Зенитки 87
Зенитная артиллерия 87
Зенитная артиллерия типа ЛБ-Х 87
Катапультирование 87
Минные поля 87
Обычные минные поля 87
Командно-детонируемые минные поля 88
Вибро-детонируемые минные поля 88
Очистка минных полей 88
Непрямой огонь LRM 88
Ночной бой 89
Прожекторы 89
Очистка леса 89
Переноска грузов 89
Повороты рук 89
Подводные действия 90
Движение 90
Линия видимости 90
Оружейные атаки 90
Физические атаки 90
Гермитичность корпуса 91
Подъемные способности БатлМеха 91
Пожары 91
Случайные поджоги 92
Специальные поджоги 92
Эффекты от пожаров 92
Распространение пожаров 92
Дым 93
Сброс боеприпасов 93
Скрытые юниты 93
Выстрелы в упор скрытыми юнитами 93
Укрепленные позиции 93
Четырехногие БатлМехи 93
Строительство 95
Движение 95
Битва 95
Температура 95
ПРАВИЛА МИНИАТЮР 96
Подготовка миниатюр 96
Подготовка ландшафта 97
Ровный ландшафт 97
Холмы 97
Деревья 97
Вода 97
Дороги/Мосты 97
Здания 98
Руины 98
Неровный ландшафт 98
Болото 98
Дым 98
Преобразование правил 98
Масштаб 98
Движение 98
Складывание 100
Бросок навыка пилотирования 100
Битва 100
Артиллерия 102
СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ 103
Основные правила 103
Количество игроков 103
Установки 103
Выдвижение и отступление 103
Окончание игры 103
Определение победы 103
Типы сценариев 104
Битва на выживание 104
Прятаться и искать 104
Удержать линию 104
Извлечение 105
Прорыв 105
Преследование 106
Выбор Мапшитов 106
Использование таблицы Мапшитов 106
Генерация юнитов 108
Состав сил 108
Присвоение БатлМехов 109
Уровни опыта и навыки 114
Последние приготовления 114
СТРОИТЕЛЬСТВО 115
Строительство БатлМеха 115
Разработка Шасси 115
Добавление другого оборудования 117
Строительство ПротоМеха 124
Разработка Шасси 124
Добавление другого оборудования 125
Создание транспортного средства 126
Разработка Шасси 127
Добавление другого оборудования 128
Комплектация ОмниМеха 129
Использование сменных контейнеров 129
ОБОРУДОВАНИЕ 130
Автопушка 130
Пушечные заряды 131
Активный зонд 132
Артемис IV 132
Артиллерийское оружие 132
Винтовка Гаусса 133
Грузовой отсек 133
КЕЙС 134
Компьютер наведения 134
Лазер 134
Легкие двигатели 135
МАСК 135
Меч 135
Миомер утроенной силы 136
Нарк 136
Заряды Нарк 137
Огнемет 138
ППЧ 138
Противопехотные контейнеры 138
Противоракетная система 138
Пулемет 139
Радиаторы 139
Ракеты 139
Ракетные заряды 141
Установка РЭБ 144
C^3компьютер 145
СУЦ 146
Скрытная броня 146
Топор 148
Ферро-волоконная броня 148
Эндостальная внутренняя структура 148
XL двигатели 148
СТОИМОСТЬ 149
Клановское оборудование 149
Стоимость БатлМеха 149
Стоимость пехоты 149
Стоимость ПротоМеха 150
Стоимость транспортного средства 150
СИСТЕМА БОЕВОЙ ЦЕННОСТИ 152
Расчет Боевой ценности БатлМеха 152
Шаг 1: Расчет Боевого оборонительного рейтинга 152
Шаг 2: Расчет Боевого наступального рейтинга 153
Шаг 3: Расчет окончательной Боевой Ценности 154
Расчет БЦ обычного транспортного средства 154
Шаг 1: Расчет Боевого оборонительного рейтинга 154
Шаг 2: Расчет Боевого наступального рейтинга 154
Шаг 3: Расчет окончательной Боевой Ценности 155
Расчет Боевой ценности ПротоМеха 155
Расчет Боевого оборонительного рейтинга 156
Расчет Боевого наступального рейтинга 156
Пехота 156

Боевая ценность оружия и оборудования 156
Множитель уровня опыта/навыка 158
ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ 160
Ход игры 160
Движение 160
Оружейные атаки 160
Физические атаки 160
Температура 161
Здания 161
Транспортные средства 161
Пехота 161
Правила специальных случаев 161
Строительство 162
Оборудование 162
Система Боевой Ценности 162

СОЗДАТЕЛИ

Разработка оригинальной BattleTech
Джордан К. Вэйсман
Л. Росс Бабкок III
Сэм Льюис
Разработчик проекта
Брайен Нистул
Помощник разработчика
Рэндалл Н. Биллс
Редакторы проекта
Роберт Бойл
Шэрон Тёрнер Мулвихилл
Разработчик линии BattleTech
Брайен Нистул
Редакционная группа
Главный редактор
Донна Ипполито
Управляющий редактор
Шэрон Тёрнер Мулвихилл
Редактор связей
Дайана Пайрон-Джелман
Помощники редакторов
Роберт Бойл
Тара Галлахер
Производственная группа
Главный художник
Джим Нелсен
Иллюстрация обложки
Лэс Доршид
Разработка обложки
Джон Брайдгрум
Черно-белые иллюстрации
Ерл Гейер, Майк Джексон, Скотт Джеймс, Джефф Лобенштейн, Джон Пол Лона, Кевин Лонг, Дейв Мартин, Крис Мюллер, Джим Нелсен, Майк Нилсен, Элен Нунис, Мэттью Плог, Лостон Уоллес, Мэтт Уилсон
Венрстка
Джим Нелсен и Джон Брайдгрум
Цветные иллюстрации
Дуг Андерсен, Лэс Доршид, Клинт Лангли, Марк Зуг
Раскраска миниатюр:
Йорн Бром
Хартвиг Нидер-Гассел
Ландшафт
Майкл Иммиг (Модули городского квартала от Ground Zero Games. Другие здания от Snapdragon. Гексогональные основания поверхности земли от GHQ).
Фотографии
Майкл Иммиг
Разработчик главы миниатюр
Джон Брайдгрум
Разработчик секции цвета
Фред Хупер
Группа перевода
Глава
Петр «Питон» Шевцов
Переводчик
Андрей Е. Кувшинов
Редактор
Александр «Лорд Грин» Федоров
Верстка
ЭшТри

Дополнительное проектирование и разработка

Перечисленные люди были вовлечены в создание и разработку правил BattleTech, написании различных материалов которые были включены в эту книгу, помогали разработчикам в ходе создания или были причасны каким либо другим способом.

Сэмуэль Б. Бэкэр
Чак Крейн
Клэр Хесс
Дж. Эндрю Кейт
Дейл Кемпер
Брайен Ли Бранди
Джим Муссе
Блейн Парду
Джерри Стенсон
Форест Г. Браун
Крис Хартфордя
Скотт Дженкинс
Джеймс Р. Келлар
Л.Р. «Буч» Липер
Джим Лонг
Майк Нистул
Бой Ф. Петерсен мл.
Вм. Джон Уиллер

ПЛЕЙТЕСТЕРЫ BATTLETECH: ПРАВИЛА МАСТЕРА

Л. Росс Бабкок III, Рэндалл Н. Биллс, Лорен Колман.
Дэн «Флейк» Гренделл, Крис Хартфорд, Крис Хасси.
Группа плейтестеров Остина: Фрэнк Краулл, Коди Хаммок, Грег Хейзель, Льюис Хелфер, Клинт Хилл и Роберт Хаузер, Джефф Вебб.
Группа W: Эндрю Бэтке, Джеймс В. Мурман.
MechForce Соединенного Королевства: Родни Одли, Крис Бентли, Тревор-Кок, Джим Дохерти, Дон Джексон, Стив Джексон, Фил Йоханссон, Пол «Поли» Мередит, Боб Николлс, Стивен Пью, Джулиан Ричардс, Гарет Смит, Джос Уильямс.
Сингапурские Лонгсхормэны: Джон Кильман, Кристофер «Боунс» Троссен, *Мехвоины Стального Города*: Рич Сенкарик, Рич Дарр, Скотт Джемисон.

Плейтестеры предыдущей редакции

Насколько можно благодарны и помним всех, кто тестировал предыдущую версию, но список слишком обширен, чтобы привести его здесь полностью. Еще раз спасибо всем кто работал над тем , чтобы сделать игру в ее текущем виде.

Специальная благодарность:

Членам и командам MechForce организаций по всему миру за бесконечную поддержку, а также всех обратившихся к нам людям.

Майклу Стакполу, потому что он не попал в список создателей последний раз (но боже, как он этого заслуживает!) за формирование вселенной BattleTech в ее текущую замысловатую форму.

РУССКАЯ ЛИГА BATTLETECH 2003

1-Е ИЗДАНИЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

BATTLETECH®, MEX®, БАТЛМЕХ®, и МЕХВОИН® зарегистрированные торговые марки корпорации FASA.
BATTLETECH ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА™ торговая марка корпорации FASA. Паво на копию © 2003 Компания WizKids LLC. Все права зарегестрированы.

ВВЕДЕНИЕ

Почти тысячу лет люди путешествовали в дальние уголки пространства, колонизировали тысячи миров и создавали межзвездные альянсы. Из них сформировались пять огромных звездных империй, владения которых образовали так называемую Внутреннюю Сферу.

Внутренняя Сфера была разделена. Правящие династии постоянно воевали за подчинение себе колонизированных миров со значительными ресурсами. Результатом этой титанической борьбы стала разработка Батальных Механизмов (БатлМехов): гигантских, человекоподобных машин, начиненных смертоносным оружием. После 25 века эти ходячие танки властвовали на полях сражений. БатлМехи и их опытные пилоты навсегда изменили понятие боя.

Из-за непрекращающихся конфликтов Внутренняя Сфера устала от войн. В 2571 году пять ее главных домов объединились в Звездную Лигу. Эта федерация возглавлялась Первым Лордом и обслуживалась его собственной армией. В последующие две сотни лет Звездная Лига принесла во Внутреннюю Сферу мир и процветание.

В 2751 году, неожиданная смерть Первого Лорда оставила Звездную Лигу на попечении ребенка. Юный Ричард Камерон формально был главой, но реальная власть была сосредоточена в руках пяти Лордов-Консулов. Честолюбивые и недоверчивые, они интриговали друг против друга, пока дьявольский гений по имени Стефан Амарис не проник в доверчивое сердце Ричарда. В 2766 году Амарис убил Ричарда и взял под контроль Звездную Лигу, совершив кровавый переворот.

Силы Обороны Звездной Лиги под командованием выдающегося генерала Александра Керенского отказалась признать главенство Амариса. В течение тринадцати лет они боролись с ним в изнурительной гражданской войне, ставшей самым крупнейшим конфликтом, среди всех известных человечеству, до и после. Войска Керенского победили, но ужасной ценой. В хаосе, который за этим последовал, каждый Лорд-Консул решил стать Первым Лордом и несмотря на усилия Керенского удержать их вместе, Звездная Лига распалась в 2781 году.

Неспособный остановить надвигающийся конфликт, Керенский обратился к своим солдатам с призывом присоединиться к нему и покинуть Внутреннюю Сферу. Около 80 процентов армии Звездной Лиги отозвалось на призыв Керенского построить Звездную Лигу, где-нибудь далеко, за пределами исследованной вселенной. В 2784 году Керенский и его последователи покинули свои дома и скрылись в неотмеченном на карте месте, полагая что, никогда не вернутся обратно.

Война следовала за войной. После драматического ухода Керенского, три последующие столетия Дома Внутренней Сферы дрались друг с другом в надежде завоевать власть над вселенной. Эти Наследные Войны создавали новые альянсы и стоили Внутренней Сфере драгоценных и незаменимых технологий. Постоянно меняя свои взгляды, Лорды осознали, что величайшие враги, которых они когда-либо встречали, были они сами.

Но они ошиблись.

В то время, когда Внутренняя Сфера опускалась в варварство, последователи Керенского построили новое общество в суровых условиях окружающей среды за пределами исследованного пространства. Они разработали жесткую кастовую систему, предназначенную для создания исключительных воинов. В течение трех веков разделенные на касты Кланы Керенского были объединены одной идеей: когда настанет время, они вернутся домой, и завоюют Внутреннюю Сферу. Они будут «спасителями» человечества, воссоздав Звездную Лигу на свой лад. В 3048 году руководство Кланов решило, что настало время начать свое вторжение. Со своими мощными Мехами и высококлассными МехВоинами они быстро продвигались по направлению к Терре, колыбели человечества.

Столкнувшись с общим врагом, Дома Внутренней Сферы объединились против него. Но их вера была слабой, а их неоперившиеся альянсы не внушали доверия. Кланы тоже соперничали друг с другом за честь первыми достигнуть Терры. Но эти внутренние трения были ничто по сравнению с войной, развернувшейся между Кланами и Домами Внутренней Сферы.

Дом против Дома, Клан против Клана или Дом против Клана - всюду была война. Как командир сил боевых роботов, ты должен перехитрить, пересилить своего врага, чтобы взять верх на поле боя. Твой мех готов способен одолеть верх — готов ли ты вести его?

BATTLETECH ПРАВИЛА МАСТЕРА

BattleTech Правила Мастера (ВПМ) это книга, в которой собраны правила для тех, кто играет в *Классическую BattleTech*. Она не является пособием для обучения новых игроков, а предназначена для использования в качестве справочного руководства для тех, кому уже известна эта игра. Вводной игрой по линии *Классическая BattleTech* является коробочный набор *Классическая BattleTech, четвертая редакция*. Новые игроки должны приобрести его прежде, чем углубляться в *ВПМ*. К тому же, *ВПМ* представляет собой расширенные правила игры, которые неопытным игрокам могут показаться слишком сложными для восприятия с первого раза.

BattleTech Правила Мастера это не просто переделанные старые правила. Книга была тщательно доработана для внесения ясности в запутанную и противоречивую информацию. Определенные ключевые части, такие как подсчет повреждений - были разбиты на пошаговые процедуры, чтобы сделать каждое правило настолько понятным и кратким насколько это возможно. *ВПМ* также включает материалы для расширения и улучшения игры. Кроме того, эта книга содержит легкую в использовании систему создания сценариев, систему для определения Боевой Ценности и методов балансировки сил, а также правила для преобразования игры основанной на гексах в настольную с миниатюрами.

Эти правила заменяют все ранее опубликованные, включая *Руководства BattleTech, BattleTech Compendium: The Rules Of Warfare (BTC: RoW)* и *Классическая BattleTech, четвертая редакция*. Эта книга содержит ряд правил измененных по сравнению с предыдущими редакциями. Большинство изменений в правилах были включены в результате писем и звонков игроков, просивших FASA внести ясность и привести в порядок правила *Классической BattleTech*. В основном большинство сделанных изменений состояли в перефразировании для прояснения запутанных и двусмысленных частей. Мы в FASA уверенны, что эти правила наиболее полные, ясные и краткие из всех правил для *Классической BattleTech* которые когда-либо существовали. Для опытных игроков, которые не хотят вновь перечитывать все правила, существует приложение на с.160 которое отражает все значительные изменения в правилах по сравнению с *BattleTech Compendium: The Rules Of Warfare*.

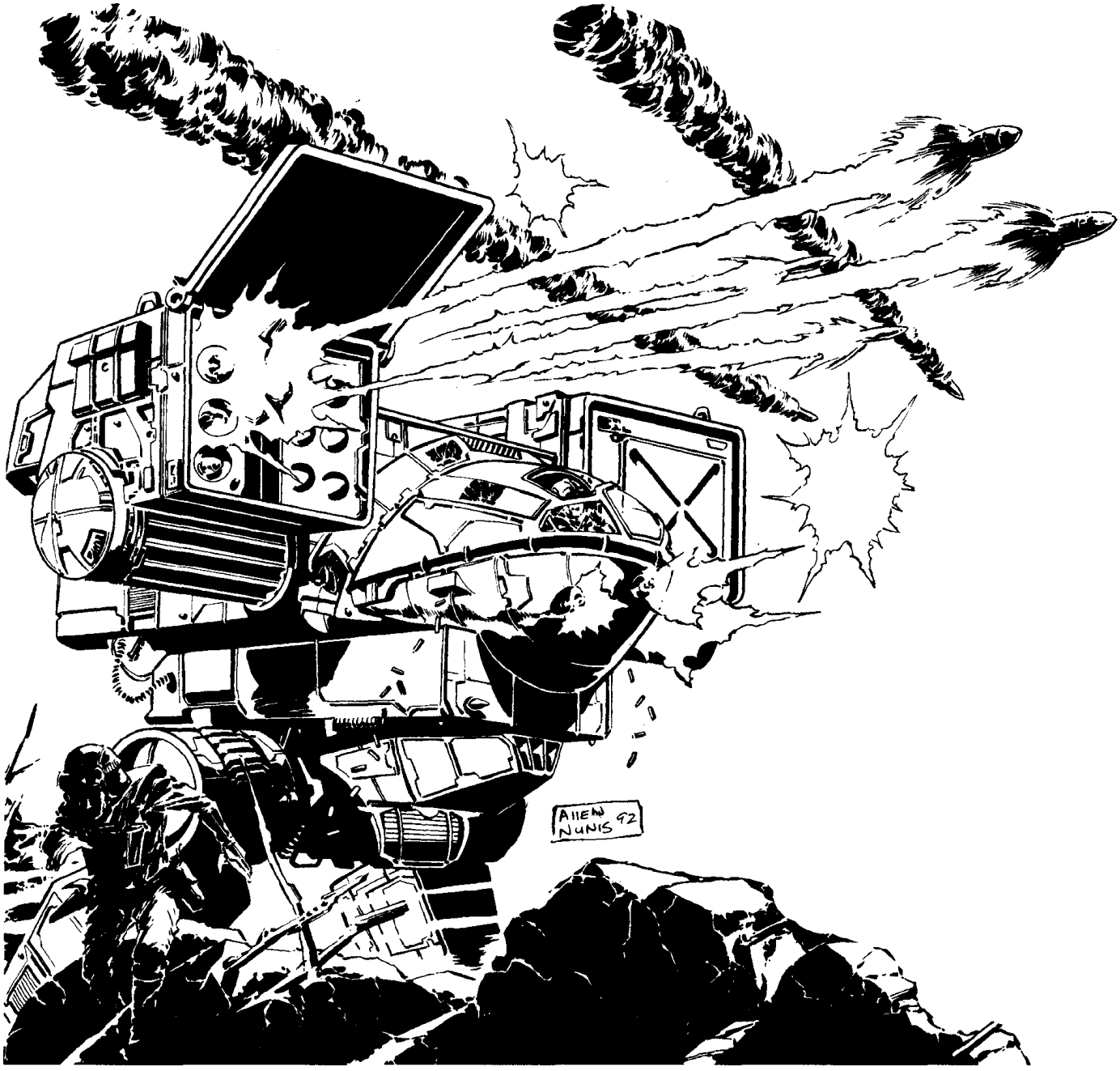
Для игры в *BattleTech* игрокам необходимо иметь игральные кости (кубики), мапшиты, фишки или миниатюры БатлМехов и/или транспортных средств. Подробнее информацию о доступности и использовании этих предметов смотри в главе *Компоненты, с.7* этой книги.

BATTLETECH УРОВЕНЬ ДВА

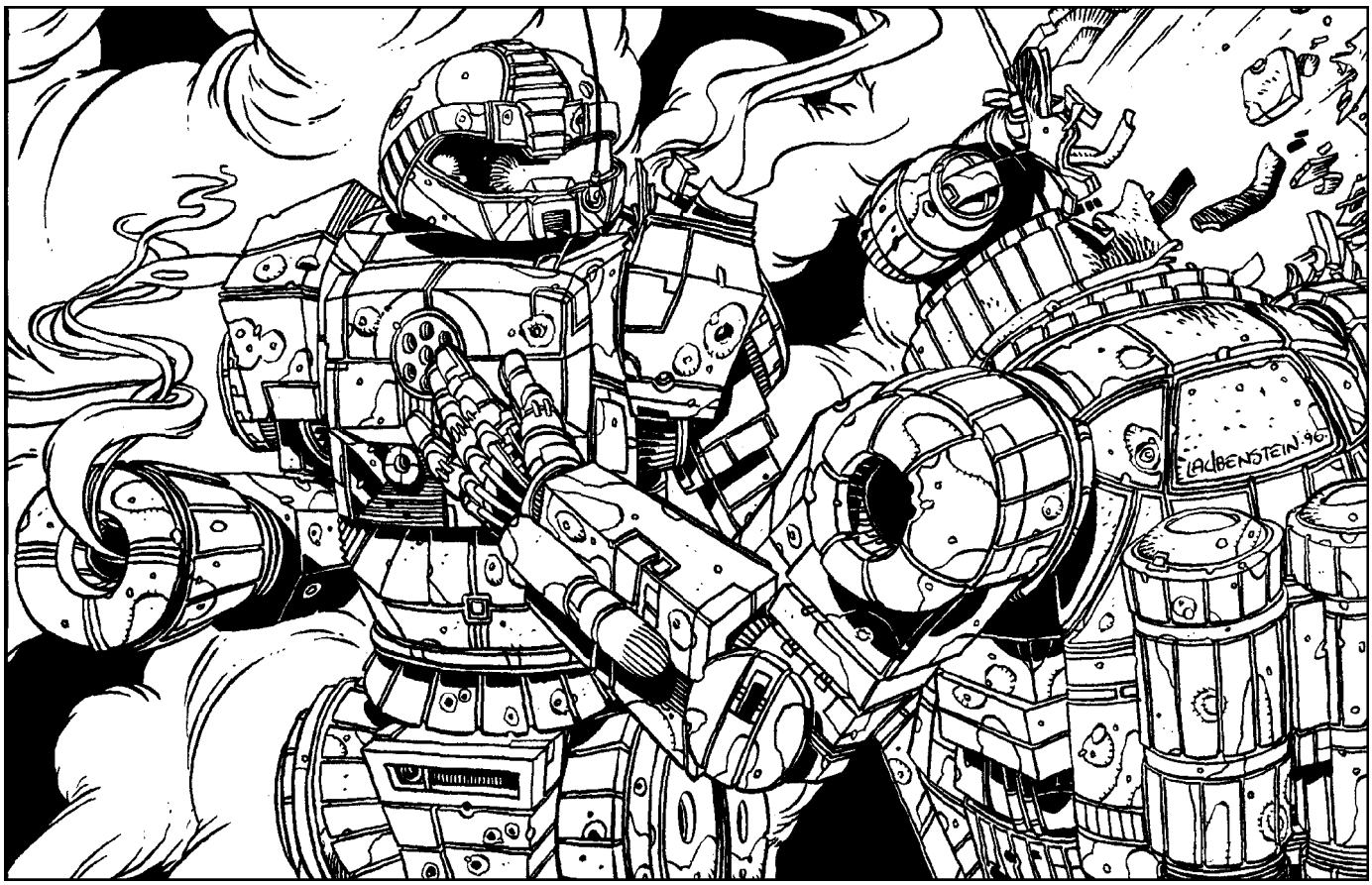
Все правила *BattleTech* теперь имеют обозначение Уровень Один, Уровень Два или Уровень Три. Правила *BattleTech* Уровень Один представляет собой базовый уровень игры, описанный в *коробочном наборе Классическая BattleTech, четвертая редакция*, использующий технологии, доступные в 3025 году, включая всех Мехов и оружие, приведенное в книге *Техническое Описание 3025*.

BattleTech Уровень Два расширяет Уровень Один передовыми технологиями кланов и дополнительными правилами для пехоты, машин и т.д. Эти правила используются в большинстве турниров *BattleTech* и соревнований уровня *MechForce*. *BattleTech* Уровень Два определяется правилами, содержащимися в этой книге и любыми правилами, обозначенными как Уровень Два в последующих публикациях *BattleTech*.

BattleTech Уровень Три может включать любые дополнительные правила содержащиеся в различных продуктах *BattleTech*, таких как *MaximumTech* и публикациях *MechForce*. Эти правила всегда идентифицируются как Уровень Три. Игроки могут использовать правила Уровня Три, если считают их приемлемыми для себя. Обычно правила Уровня Три не используются на турнирах. Ни одно правило в этой книге к Уровню Три не относится.



КОМПОНЕНТЫ



Классическая BattleTech имитирует сражения между БатлМехами, транспортными средствами и пехотой на различной местности. Эта глава описывает все боевые единицы (юниты) присутствующие на полях сражений *Классической* BattleTech, необходимые для игры рекордшиты и мапшиты.

ЮНИТЫ

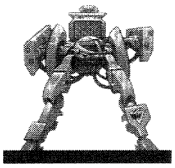
В этих правилах термин юнит подразумевает собой любую боевую единицу - БатлМеха, транспортное средство, небронированный пехотный взвод или бронированное Отделение/Точку. Каждый юнит на карте перемещается и атакует индивидуально.

Во время игры юниты лучше всего воспринимаются миниатюрами. Полная линия миниатюр *Классической BattleTech* доступна от *Ral Partha* (см. цветные страницы с фотографиями некоторых из этих миниатюр дальше в этой книге). Если миниатюры недоступны, игрок может использовать фишки к примеру такие, как в наборе *Классическая BattleTech, четвертая редакция*, или любые другие предметы, представляющие собой юнит так, чтобы было всегда понятно, в какую сторону он направлен.

БАТЛМЕХИ

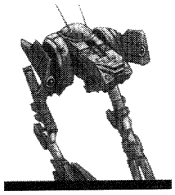
Батальные Механизмы (далее БатлМехи или просто Мехи) - это огромные человекоподобные, боевые наземные машины, высотой от 10 до 12 метров и весом до 100 тонн, доминирующие на полях сражений тридцать первого столетия. Они быстры, маневренны, хорошо бронированы и несут на себе самое тяжелое вооружение, по сравнению с другими боевыми единицами. Оснащенные проекторными пушками частиц, лазерами, скорострельными автоматическими пушками и ракетами, эти чудища обладают достаточной мощью для быстрого уничтожения чего угодно, за исключением другого Меха.

Армии тридцать первого столетия используют два класса БаталМехов: те, которые первоначально использовались Внутренней Сферой, представляющие собой вариации и улучшения первоначальных технологий, и модульные машины, разработанные Кланами, известные как ОмниМехи. Как обычные БатлМехи , так и ОмниМехи подразделяются на легкие, средние, тяжелые и штурмовые.



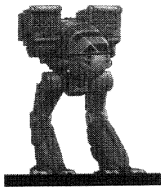
Легкие Мехи

Легкие Мехи имеют вес от 20 до 35 тонн. На полях сражений они в основном используются для разведки. Очень высокая средняя скорость и способность к прыжку, дает им огромные возможности для проникновения на вражеские позиции, избегая при этом тяжелых столкновений с неприятелем. Однако, несмотря на свои многочисленные преимущества, легкие Мехи редко используются для противостояния более тяжелым машинам, даже в случае численного превосходства.



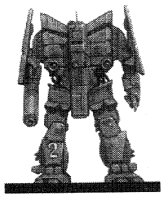
Средние Мехи

Средние Мехи — «рабочие лошадки» армий Внутренней Сферы, имеют вес от 40 до 55 тонн. На полях сражений они формируют ядро почти каждого подразделения. Пока легкие Мехи проводят разведку местности по обнаружению вражеских сил, средние Мехи атакуют войска противника и удерживают позиции до подхода тяжелых и штурмовых Мехов.



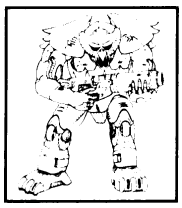
Тяжелые Мехи

Тяжелые Мехи имеют вес от 60 до 75 тонн. Пилотируемые обычно командирами или опытными воинами, они играют главную роль на полях сражений Внутренней Сферы. Тяжелые Мехи могут нанести огромные повреждения любому вражескому юниту, и только другие тяжелые или штурмовые Мехи могут успешно противостоять им.



Штурмовые Мехи

Штурмовые Мехи, весящие от 80 до 100 тонн, являются королями полей сражений тридцать первого столетия. Эти чудовища столь грозны в сражении, что один штурмовой Мех может противостоять целому копью легких роботов. Пилот хорошо спроектированного штурмового Меха никого не боится на поле битвы, а его физические атаки могут изуродовать любую цель.



ПРОТОМЕХИ

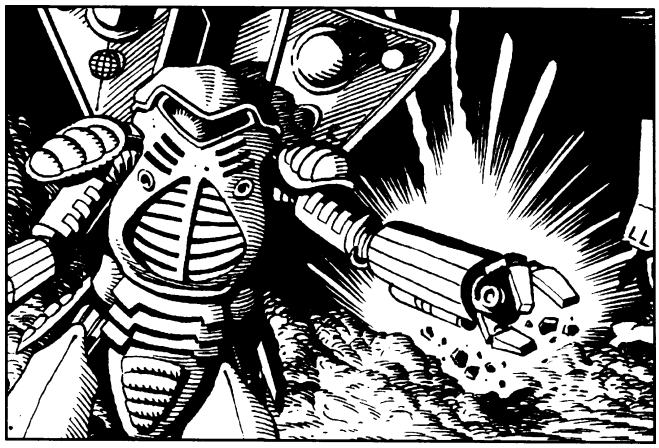
Типичные ПротоМехи имеют высоту от четырех до шести метров и массу от двух до девяти тонн. Пилот находится внутри небольшого отделения в верхней части груди Прото, чуть ниже шеи. В остальной части торса располагаются двигатель, оружие и приводы.

Превышая размеры костюмов боевой брони, но при этом оставаясь меньше БатлМехов, ПротоМехи объединяют в себе способности обоих перечисленных выше юнитов. Их малая высота означает, что они могут скрываться там, где не могут БатлМехи. Они способны перемещаться сквозь здания не разрушая их.

Хотя ПротоМех значительно меньше даже самого легкого БатлМеха, он может нести внушительный арсенал оружия. ПротоМехи развертываются в Точки из пяти машин, что компенсирует их индивидуальные недостатки и увеличивает их атакующие возможности.

ПротоМехи чрезвычайно выносливы. Хотя по сравнению с БатлМехами их броня значительно слабее, они могут пережить потерю конечностей или головы и остаться боеспособными.

Пилот управляет ПротоМехом как собственным телом, посредством прямого нервного интерфейса, поэтому все ПротоМехи спроектированы человекоподобной формы. Для увеличения огневой мощи, ПротоМехи часто вооружены переносным оружием большого калибра, которое называют главным оружием. Это оружие – прикреплено к торсу, но ПротоМех стреляет из него используя обе ладони, что дает ему возможность очень точно управлять этим оружием, как если бы пилот стрелял из личного оружия. Поскольку стрельба из оружия в такой манере похожа на стрельбу обычной



пехоты, то пилот ПротоМеха пользуется преимуществом перед пилотами БатлМехов и пехотинцами в боевой броне, которые проходят длительный курс обучения по использованию оружия, встроенного в тела управляемых ими механизмов. ПротоМехи владеют главным оружием почти также легко и естественно, как человек использует свое личное оружие, имея при этом более гибкую арку стрельбы.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

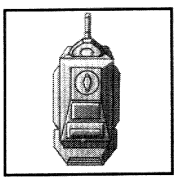
Большинство армий экономно используют имеющихся БатлМехов и по возможности применяют обычные транспортные средства, особенно при незначительных конфликтах или для поддержки БатлМехов. Подобно БатлМехам, транспортные средства могут быть построены по принципам модульной конструкции — «Омни». Транспортные средства классифицируются по весу, в той же самой манере как и БатлМехи, и по типу способа передвижения.

Легкие транспортные средства: Легкие транспортные средства весят в пределах от 5 до 35 тонн. Используемые в основном для разведки, легкие транспортные средства разрабатываются преимущественно скоростными. Хотя гусеничные и колесные легкие транспортные средства все еще используются на полях сражений, суда на воздушной подушке (ховеры), развивающие большие скорости, доминируют в этом весовом классе.

Средние транспортные средства: Средние транспортные средства весом от 40 до 55 тонн, используются на полях сражений различными Домами Внутренней Сферы для обстрела, выявления и задержания врага, до подхода к месту битвы более тяжелых сил.

Тяжелые транспортные средства: Тяжелые транспортные средства имеют вес от 60 до 75 тонн. Они являются отражением, в своем классе, средних Мехов. Тяжелые транспортные средства - «рабочие лошадки» всех армий Наследных государств. Сочетая сильный удар с мощной броней, они могут оставаться в бою более длительное время, чем некоторые из легких Мехов.

Штурмовые Транспортные средства: Штурмовые транспортные средства весят от 80 до 100 тонн. Хотя они менее подвижны, по сравнению с Мехами, их огневая мощь, позволяет «завалить» даже тяжелого БатлМеха, МехВоин которого окажется не в состоянии отразить эту атаку.



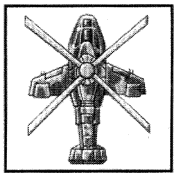
Наземные транспортные средства

Армии Внутренней Сферы тридцать первого столетия используют три типа наземных транспортных средств: гусеничные, колесные, и на воздушной подушке (ховеры).

Гусеничные: Поскольку эти транспортные средства для перемещения используют гусеницы, то их обычно называются танками, хотя первоначальное значение этого термина было потеряно во времени. Обычно, некоторые из самых тяжелых транспортных средств этого класса, с тяжелым оружием установленным в башне, могут причинить большие повреждения, в том числе и БатлМеху.

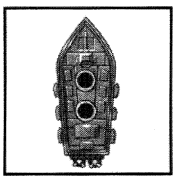
Колесные: Колесные транспортные средства способны нести эффективное оружие, обладая при этом большей скоростью, чем гусеничные. Однако, они имеют серьезные ограничения по проходимости. Командиры обычно возлагают на колесные транспортные средства эскорт, конвой и поддержку пешей пехоты, а также операции в городах и на ровном ландшафте.

На воздушной подушке (ховер): Суда на воздушной подушке (ховер) являются наиболее высокоскоростными, что делает их неуязвимыми, несмотря на слабое бронирование и легкое вооружение. Эти скоростные суда стоят дороже гусеничных или колесных, и требуют более продвинутой технологической базы. Однако, их способность быстро приблизиться к врагу, нанести удар и скрыться, делает эти юниты наиболее ценными при выполнении миссий по разведке и обнаружению противника.



Средства Вертикального Взлета и Посадки (СВВП)

СВВП относятся к одному из типов транспортных средств, использующих для своего движения обычные вращающиеся винты, крестообразные «остановленные винты» и средства с поворотной тягой ротора (пропеллер вращается в кольце, поворачивающимся на 90 градусов). Их главная задача заключается в поддержке действий наземных войск с воздуха. Несмотря на высокую скорость, СВВП одновременно являются наиболее уязвимыми транспортными средствами, из-за чего их пилоты имеют самую высокую смертность среди всех типов боевых транспортных средств. Из-за высокого вращающегося момента, винты СВВП не могут быть тяжело бронированы, а следовательно они не могут поглотить большое количество повреждения, поэтому наиболее часто СВВП, по сравнению с другими типами повреждений, разрушается из-за попаданий в винт.



Морские суда

Военные морские суда с большим водоизмещением давно уступили свои позиции обычным и космическим истребителям. Однако малые суда все еще используются для выполнения морских миссий и защиты подводных командных центров.

Поверхностные суда: Название этого класса судов происходит из-за использования их только на поверхности воды. Они делятся на два типа: с водоизмещающим корпусом и на подводных крыльях. Суда, построенные с водоизмещающим корпусом, представляют собой самый дешевый, наиболее защищенный и лучше всего вооруженный класс, среди всех морских судов. Но их классический скругленный корпус, мешает им достигать скоростей, необходимых для быстрого сближения с неуловимым врагом. Суда на подводных крыльях сочетают в себе скорость и мощь ударов обычных судов. Имея крылья, поднимающие корпус над водой, эти морские средства обычно патрулируют береговые линии и ведут партизанские операции в речных дельтах.

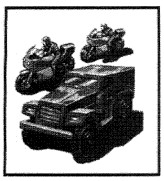
Субмарины: Технологический прогресс позволил изготовителям создать очень маленькие субмарины, среди когда-либо существовавших за прошедшие столетия. Эти подводные суда продолжают безраздельно властвовать в водных просторах большинства миров. В их родной среде обитания, эти дорогие и специализированные суда способны уничтожить БатлМеха эквивалентного веса. Командиры обычно поручает им защищать подводные сооружения и командные центры.

ПЕХОТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Внутренняя Сфера и Кланы используют два типа подразделений пехоты. Небронированная пехота обычно формируется во взвод из 28 или 21 человека. Бронированная боевая пехота состоит из 5 человек в Точке (у Кланов) или из 4 человек в Отделении (у Внутренней Сферы). Правила относящиеся к пехоте одни и те же, как для небронированных взводов, так и для бронированных Точек/Отделений пехоты. Обычно в правилах, термины небронированная пехота или взвод пехоты относятся к не оснащенным бронированными костюмами юнитам пехоты; термин бронированная пехота или Точка пехоты описывают юниты, носящие боевую броню.

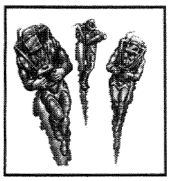
Пешая пехота

Пешая пехота при численности двадцать восемь человек во взводе не имеет транспорта, несет легкое оружие, и не может успешно противостоять даже самому легкому БатлМеху. Пешая пехота большей частью обеспечивает контроль над населением, несет гарнизонную службу в городах и проводит операции по противодействию мятежам. Хотя стоимость создания таких юнитов кажется относительно высокой, они дешевы в обслуживании. Дополнительное преимущество дает тот факт, что большинство планет может мобилизовать и вооружить за короткое время тысячи пехотинцев.



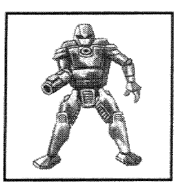
Моторизированная пехота

Моторизированный взвод пехоты численностью 28 человек, может перемещаться по полям сражений с большей скоростью, чем пешая пехота, благодаря использованию разнообразных, легких, небронированных, транспортных средств. Однако и он не в силах противостоять даже самому легкому БатлМеху. Моторизованные юниты пехоты могут выполнять не только те же самые задачи, что и пешая пехота, но и использоваться в качестве передовых наблюдателей или персонала разведки.



Прыгающая пехота

Прыгающая пехота — это взвод численностью 21 человек, использующий устройства для прыжков. На ровном ландшафте, эти устройства позволяют прыгающей пехоте быть такой же подвижной, как и моторизованные юниты. В районах с пересеченной местностью, способные к прыжку отряды являются более подвижными, по сравнению с любыми другими типами пехоты. Прыжковые способности этих отрядов позволяют им быстро сближаться с врагом, однако атаки на близком расстоянии могут нанести вред не только цели, но и атакующему.



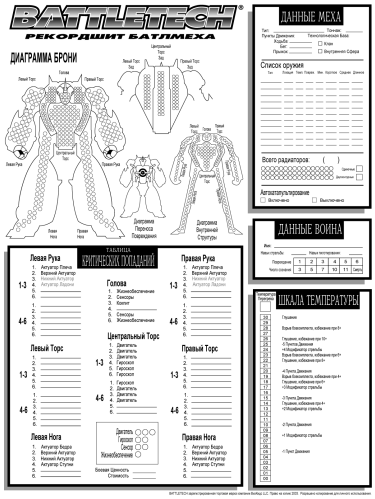
Бронированная пехота

Бронированные пехотинцы защищены усиленными боевыми костюмами, оборудованными различным оружием. Хотя некоторые войска Внутренней Сферы и имеют бронированные отряды, их оборудова-

ние остается редким и менее мощным, чем Клановские эквиваленты. Пехотинцы Кланов, известные как Элементалы, организованы в Точку по 5 человек. Их индивидуальные бронированные костюмы оборудованы установками для пуска ракет, малыми лазерами и противопехотным оружием. Поскольку броня Элементалов может выдерживать прямые попадания из оружия БатлМех-класса, отдельная Точка бронированных пехотинцев может зачастую покалечить или уничтожить БатлМех противника.

РЕКОРДШИТЫ

В игре *Классическая BattleTech*, для каждого юнита (БатлМеха, транспортного средства, бронированной и не бронированной пехоты) игроки используют свой уникальный лист описания — рекордшит. Описание частей и диаграмм каждого рекордшита приводится ниже, а незаполненные копии каждого из них находятся в конце этой книги. Вам дается полное разрешение на использование этих рекордшитов для личного использования.



РЕКОРДШИТ БАТЛМЕХА

Игроки используют рекордшит БатлМеха для отслеживания повреждений, полученных им в течение боя. Один и тот же вид рекордшита используется и для обычных Мехов и для Омни-Мехов. Уникальный рекордшит имеется только для четырехногих Мехов. Информация ниже описывает каждую часть рекордшита.

Диаграмма Брони

Набор диаграмм вверху рекордшита назван Диаграммой Брони, и показывает размещение брони на БатлМехе. Каждая окружность (называемая далее боксом) представляет собой один пункт брони. Боксы брони для выбранного БатлМеха заполняются до игры. Если при попадании из оружия уничтожается броня Меха, то игрок во время игры отмечает соответствующие боксы. Диаграмма Брони включает в себя переднюю и заднюю броню БатлМеха, Диаграмму Внутренней структуры и Диаграмму Переноса повреждений.

Диаграмма Внутренней структуры показывает расположение внутренней структуры БатлМеха и используется для отслеживания ее повреждений. Показанная Диаграмаа Переноса повреждений определяет, где повреждение будет принято или куда перемещено, когда уже разрушенная часть БатлМеха, получает дополнительное повреждение.

Данные Меха

В этой части, расположенной в правом верхнем углу рекордшита, содержится список наиболее важных характеристик БатлМеха, включая его тип, тоннаж, скорость движения, имеющееся оружие и боксы радиаторов.

Данные Воина

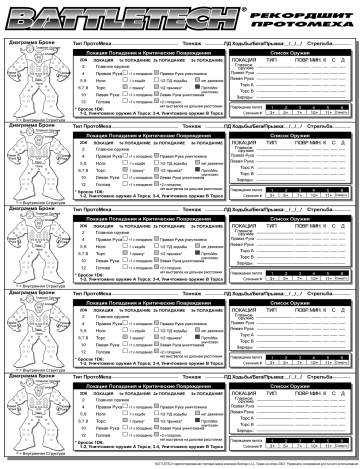
В этой части содержатся данные о МехВоине, управляющим БатлМехом, его имя, боевые навыки, и состояние здоровья.

Таблица Критических попаданий

Таблица критических попаданий показывает физическое размещение оборудования, оружия и боеприпасов БатлМеха подверженных критическим попаданиям. Каждая из частей тела Меха, к примеру левая рука, правая нога или центральный торс, обозначена как отдельная локация. Каждая строка в локации (по шесть в голове и ногах, по двенадцать в других частях) считается критическим слотом или просто слотом. Каждый слот обычно представляет специфическое оружие или другую часть оборудования, восприимчивого к разрушению. Некоторое оборудование занимает так много места в Мехе, что требует нескольких слотов.

Шкала температуры

Шкала температуры помогает отслеживать игроку внутренний уровень температуры БатлМеха. Когда температура повышается, игрок соответственно отмечает изменения ее уровня на шкале температуры снизу вверх, и наоборот, при понижении - сверху вниз. Определенные уровни температуры, могут затрагивать действия БатлМеха. В правой колонке шкалы содержится информация, описывающая эффекты всех воздействий температуры на БатлМех. Пустое место над шкалой вверху используется для записи температуры превышающей 30 пунктов шкалы.



РЕКОРДШИТ ПРОТОМЕХА

На одной странице располагается пять рекордшитов ПротоМеха позволяющих, игрокам отслеживать повреждение, причиненное каждому отдельному ПротоМеху Точки.

Данные ПротоМеха

Эта информация расположена вверху каждой формы рекордшита ПротоМеха. В этой части содержатся данные о ПротоМехе, его тоннаже, способностях движения и навыки стрельбы пилота.

Диаграмма Брони

Каждая из Диаграмм Брони на левой стороне рекордшита показывает количество брони каждого ПротоМеха и количество его внутренней структуры. Каждая не заштрихованная окружность (называемая боксом) представляет собой пункт брони, а заштрихованные окружности представляют собой внутреннюю структуру. Боксы брони ПротоМеха заполняются до начала игры. Поскольку повреждение, причиняемое оружейными атаками, уничтожает броню, то игрок должен отметить соответствующие уничтоженные боксы брони.

Локации попадания и Критические попадания

Эта часть включает в себя таблицу Локации попадания для каждого ПротоМеха и содержит список определенных эффектов при многократных Критических попаданиях для каждой локации ПротоМеха. При Критическом попадании отмечаются соответствующие боксы, а серые заштрихованные боксы представляют собой повреждение МехВоину.

Список оружия

Расположенная в правой стороне каждого рекордшита, эта часть включает в себя детальный список оружия, которое несет каждый ПротоМех.

Данные Воина

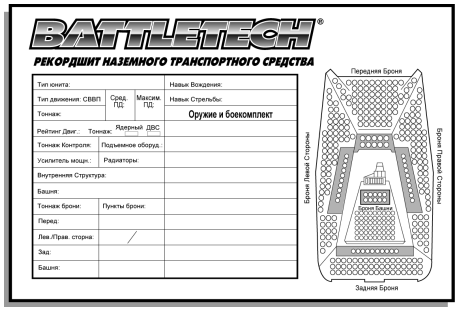
Хотя не явно выделенная на рекордшите, эта часть находится в правом нижнем углу каждого рекордшита ПротоМеха показывает состояние пилота.

РЕКОРДШИТ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Рекордшит транспортного средства позволяет игрокам отслеживать повреждения, полученные транспортным средством в течение боя. Каждый тип транспортного средства (наземные, СВВП и военно-морские) используют свои рекордшиты, но все они включают в себя диаграммы и секции, приведенные ниже.

Диаграмма Брони

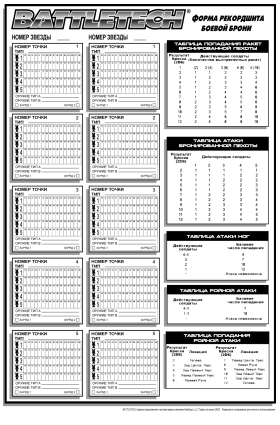
Диаграмма Брони с правой стороны рекордшита показывает размещение брони тран-спортного средства и внутренней структуры. Когда попадание из оружия повреждает броню, игрок заполняет круги (помечает уничтоженные боксы).



Когда все боксы в одной секции заполнены, повреждения переносятся на смежную внутреннюю структуру. Затемненные области Диаграммы Брони показывают местоположение внутренней структуры транспортного средства.

Данные Транспортного средства

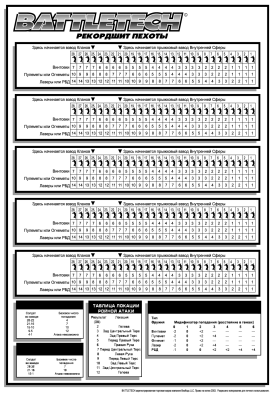
Часть Данных Транспортного средства включает в себя такие важные показатели транспортного средства, как тоннаж, скорость движения, имеющееся оружие и другие компоненты. Здесь же игрок делает запись уровней навыков вождения и стрельбы команды, управляющей этим транспортным средством. Чуть ниже, в рекордшитах СВВП и субмарин, находится колонка хода и колонка высоты, которая позволяет отслеживать игроку высоту полета СВВП или глубину субмарины, в конце движения транспортного средства. Текущая высота полета СВВП не может быть ниже уровня ландшафта, относительно которого СВВП перемещается, соответственно текущее положение субмарины, не может быть ниже дна водоема или выше поверхности воды (больше уровня 0).



РЕКОРДШИТ БРОНИРОВАННОЙ ПЕХОТЫ

Каждый рекордшит Бронированной пехоты имеет место для записи информации о десяти Точках или Отделениях. Рекордшит разработан так, чтобы разместить любой тип боевого бронированного костюма; Внутренней Сферы или Кланов. Просто заполните каждую Точку или Отделение соответствующим оружием и зачеркните лишнее количество солдат или боксов брони.

Каждая из пяти строк Точки представляет собой отдельного солдата. Когда солдат получает повреждение, игрок помечает соответствующие боксы в строке этого солдата. Если все боксы помечены, этот солдат считается уничтоженным.

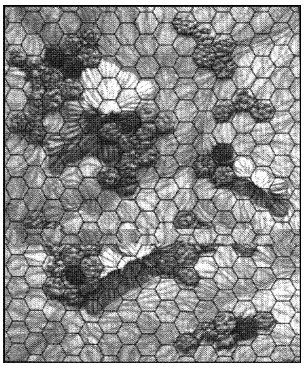


РЕКОРДШИТ ПЕХОТЫ

На рекордшите Пехоты размещено пять секций для записи информации, использующейся для всех небронированных взводов пехоты. Каждая секция рекордшита, представляющая собой один взвод пехоты, имеет четыре строки. Используйте верхнюю строку, для записи количества людей во взводе. Когда юнит получает повреждение, помечайте боксы в этой строке, чтобы отразить потери во взводе. Оставшиеся три строки показывают количество повреждений, которые взвод пехоты может нанести противнику, в зависимости от количества людей во взводе и типе используемого оружия. Например, взвод с обычными винтовками и полной численностью в 28 человек причиняет при попадании 7 пунктов повреждения, в то время как остатки взвода из 11 человек с лазерными винтовками наносит 6.

На рекордшите также находиться таблица Модификаторов расстояния для всех типов оружия используемого небронированной пехотой.

МАПШИТ



Мапшит, это используемая в *Классической BattleTech* карта, размером 22-на-17 дюймов, разделеная на шестигранные области, называемые гексами (сокращение от гексагон (шестиугольник)). Каждый гекс на карте представляет собой область земли размером 30 метров в поперечнике (около 100 футов). Игроки используют гексы, для определения направления и перемещения юнитов, которые двигаются в течении хода на определенное число гексов.

Леса, реки, холмы, здания и области с обломками на мапшитах *Классической BattleTech* представляют типичную смесь типов ландшафта, характерных для обжитых миров Внутренней Сферы. Следующие символы представляют собой различные типы ландшафта содержащиеся в гексах, а сопровождающий текст дает краткий обзор их влияния на ход игры.

Подробное описание влияния различных типов ландшафта на движение юнитов и на боевые действия, приводится в главах *Движение* и *Битва*.

Высота

Высота гекса - возвышение, на которое он преобладает над остальным ландшафтом. Высота гекса не зависит от типа ландшафта, который он содержится в нем (лес или вода). Гексы с высотой выше 0 называются холмами.

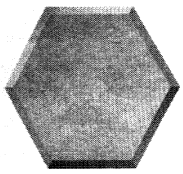
Высота холма определяется термином уровень высоты, или просто уровень. Уровень 1 имеет высоту 6 метров

(по пояс самому высокому БатлМеху): БатлМех, стоящий позади холма уровня 1 частично скрыт, а транспортное средство позади холма уровня 1 скрыто полностью. Уровень ландшафта высоты 2 имеет высоту 12 метров (такую же, как у БатлМеха): БатлМех, стоящий позади холма уровня 2 полностью скрыт. Высота ландшафта уровня 3 имеет высоту 18 метров, и так далее. Если это не отмечено на карте, предполагается, что уровень высоты гекса 0.

Если какая либо часть гекса имеет уровень высоты, то высота всего гекса считается равной самому высокому уровню возвышения в гексе.

Провалы: Гексы с уровнями высоты ниже 0 называются провалами. Эти гексы имеют отрицательные уровни высоты; гекс с провалом уровня -1 имеет 6-ти метровую глубину, а гекс с провалом -2 — 12-ти метровую глубину и так далее.

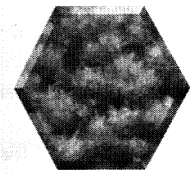
Если какая либо часть гекса содержит провалы, то высота всего гекса, равна высоте самого глубокого провала, отмеченного в гексе. Исключение из этого правила: если имеется возвышение больше 0 отмеченное в том же самом гексе, уровень холма имеет приоритет в гексе, как было описано выше.



РОВНЫЙ

Ровный ландшафт в гексе, представлен полями, лугами и другой ровной поверхностью. Поверхность ровного ландшафта устойчива и позволяет мягко передвигаться, а ее высота не изменяется от одной стороны гекса к другой.

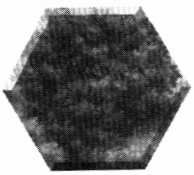
Если гекс не отмечен явно, как содержащий другой тип ландшафта, предполагается, что это ровный ландшафт.



РЕДКИЙ ЛЕС

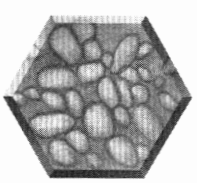
Ландшафт с редким лесом содержит отдельно стоящие деревья, высотой до 12 метров. БатлМех не может пересечь его так же легко как ровный ландшафт.

Деревья в таком лесу стоят не очень часто, поэтому юниты имеют линию видимости для стрельбы через него. Если редкий лес затрагивает линию видимости, используются дополнительные модификаторы. (*см. Вмешательство ландшафта* в главе *Битва, с.26*).



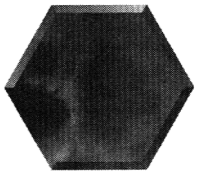
ГУСТОЙ ЛЕС

Ландшафт с густым лесом содержит плотно растущие 12 метровые деревья, которые создают самым большие сложности для юнитов, при перемещении через эти области. Густой лес обычно окружен редким лесом. Видимость через густой лес еще больше затруднена. Как и в ситуации с редким лесом, густой лес затрагивает линию видимости стрельбы. (с*м. Вмешательство ландшафта* в главе *Битва, с.26*).



НЕРОВНЫЙ

Неровный ландшафт представляет собой грубую, скалистую и заваленную обломками поверхность земли. Неровности этого типа ландшафта, также создают большие трудности при его пересечении. Обычно неровный ландшафт находится около утесов и обрывов, но он может быть сформирован в результате разрушения леса или зданий.

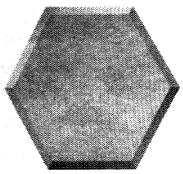


ВОДА

Водный ландшафт содержит протоки, реки, болота, водоемы или озера. Водный ландшафт имеет определенные уровни глубин (*см. Высота, с. 11*). Глубина воды уровня 0 очень мелка, только по лодыжке БатлМеху, и представляет собой ландшафт с ручьями, заболоченными землями или мелкими водоемами. Глубина 1 водного гекса имеет 6 метров глубины, равняется уровню 1 на земле, но наоборот (по пояс самому высокому БатлМеху). Глубина 2 водного гекса — 12 метров глубины, способна скрыть БатлМеха полностью. Глубина 3 водного гекса — 18 метров, и так далее.

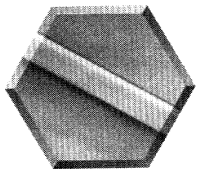
Водные гексы характеризуются двумя параметрами уровня; поверхность воды и дно водоема. Уровень поверхности равен уровню высоты гекса. Уровень дна, равен уровню поверхности водного гекса минус глубина воды. Например, река глубиной 2 в гексе с уровнем высоты 3, имеет поверхность воды на уровне 3, а дно этой реки находится на уровне 1(3-2=1).

Даже, если только часть гекса содержит мелкую протоку, весь гекс рассматривается водным гексом, как описано в *Провалах, с. 12*.



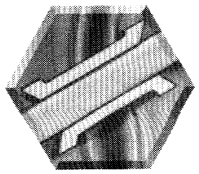
ДОРОЖНОЕ ПОКРЫТИЕ

Гекс с дорожным покрытием имеет ровную и очень твердую поверхность. Эти гексы обозначают собой дороги, тротуары, и посадочные площадки, сделанные из асфальта, бетона, или даже булыжника. Этот ландшафт увеличивает скорость обычных наземных транспортных средств. Однако, у бегущих БатлМехов или двигающихся на максимальной скорости транспортных средств, появляется вероятность заноса или скольжения, при изменении направлении движения, в таких гексах. (см. *Движение по дорожному покрытию*, с. 21).



ДОРОГИ

Дороги - узкие полосы с дорожным покрытием, которые проходят через разные типы ландшафта. Все правила, относящиеся к гексам с дорожным покрытием, относятся и к дорогам, при том условии, что юнит перемещается по ней. Другими словами, чтобы рассматривать движение юнита по дороге, он должен двигаться из одного гекса к другому, по направлению линии дороги. Юнит не на дороге, но в гексе с дорожным покрытием, перемещается как по основному типу ландшафта.



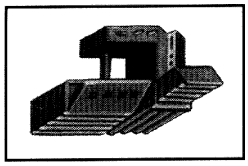
Мосты: Когда дорога проходит через водный гекс, то она рассматривается как мост. Юниты, перемещающиеся по мосту, игнорируют ограничения ландшафта и модификаторы движения, применяемые при вхождении в водный гекс. Конструктивный фактор моста представляет собой предельную нагрузку, которую он может выдержать. Если мост не достаточно крепок, чтобы выдержать вес проходящего по нему юнита - он разрушается. (*см. Разрушение, с. 52 в* главе *Здания*).

ФИШКИ

Некоторые особенности ландшафта, к примеру, здания, обломки, огонь и дым, могут быть представлены на карте фишками. Такие фишки вы можете найти в других изделиях FASA или сделать свои собственные из картона или бумаги. Использование фишек позволяет нагляднее представить эти особенности ландшафта, чем простая типографская печать непосредственно на картах, и дает воз-

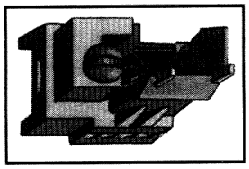
можность игрокам изменять их расположение до начала игры, основываясь на требовании отыгрываемого сценария или на взаимном соглашении игроков.

Ниже содержится краткий обзор фишек, используемых в игре и их эффектах. Определенные правила относительно этих эффектов при движении и битве могут быть найдены в соответствующих секциях этой книги.



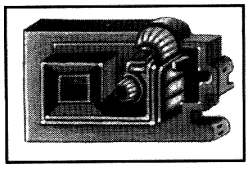
ЛЕГКИЕ ЗДАНИЯ

Легкие здания представляют собой небольшие деревянные или собранные из листового металла конструкции, через которые большинство БатлМехов могут пройти с незначительными повреждениями или вообще без них.



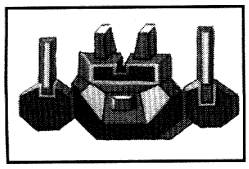
СРЕДНИЕ ЗДАНИЯ

Средние здания, построенные из камня, метала и крепкой древесины, представляют собой легкие индустриальные конструкции, имеющие более крепкую структуру, чем легкие здания. Их более крепкие стройматериалы позволяют поглотить большее количество повреждения, до полного разрушения, по сравнению с легкими зданиями.



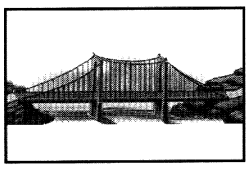
КРУПНЫЕ ЗДАНИЯ

Обычно являясь частью индустриальных комплексов, крупные здания построены из железобетона так, чтобы выдержать очень большие нагрузки. Все Мехи, кроме самых тяжелых, могут приземлятся на крыши крупных зданий, не разрушая их структуру.



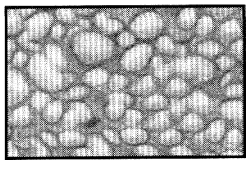
УКРЕПЛЕННЫЕ ЗДАНИЯ

Строители преднамеренно создают укрепленные здания, чтобы с их помощью можно было противостоять противнику в бою. Из всех типов зданий, только укрепленные могут выдерживать огромные нагрузки и поглощать большое количество повреждения, до полного разрушения.



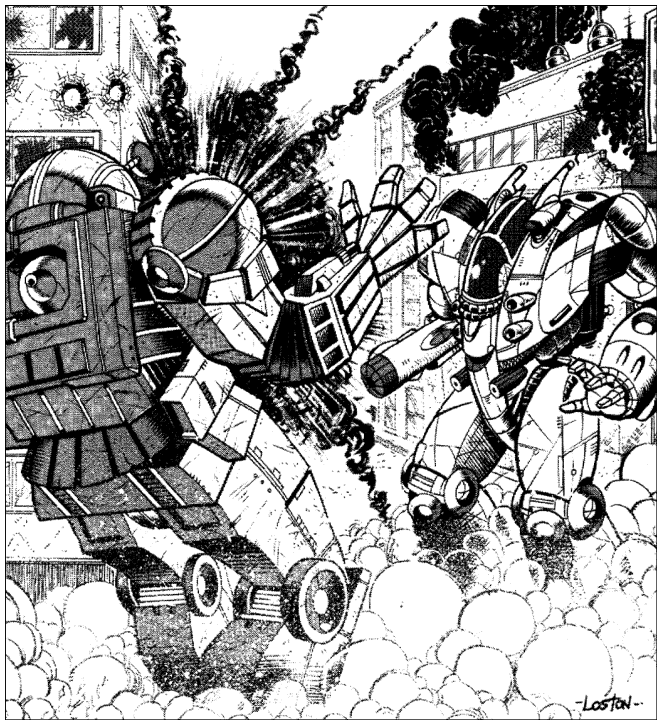
МОСТЫ

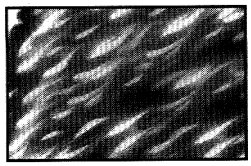
Мосты могут быть добавлены на карту в виде фишек, и отыгрываться по правилам мостов (*см. Дороги, с. 12*).



РУИНЫ

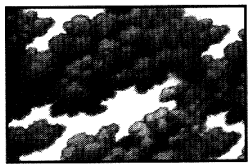
Стрельба из оружия, пожары и физические атаки БатлМехов могут разрушить здание до состояния руин. Движение через гекс с руинами равнозначно пересечению неровного ландшафта.





ПОЖАР

Если пожар присутствует на карте, каждый «горящий» гекс должен быть отмечен фишкой огня. Эти фишки необходимы, только если используются правила *Пожара, с. 91*.



ДЫМ

Следствием пожаров и специальных зарядов артиллерии, является дым. Гексы заполненные дымом, обозначают соответствующими фишками.

КУБИКИ

В *Классической BattleTech* игроки используют две шестигранных игральных кости (другими словами кубика), предпочтительно различных цветов. Если ситуация требует, чтобы игрок бросил только один кубик, стенография правил обозначает это как 1D6. Сокращение 2D6 означает, что игрок бросает оба кубика суммируя их результаты.

ХОД ИГРЫ

Эта глава рассказывает о последовательности игры *Классическая BattleTech* и представляет основные правила для играющих МехВоинов.

Чтобы начать игру, игроки должны разместить мапшиты *BattleTech* на столе или на полу по согласию всех игроков, либо, при использовании пакетов сценариев FASA, согласно требованию выбранного сценария. Этот шаг может включать в себя, использование различных типов карт, размещение всевозможных строений разной высоты или других объектов. Смотрите также *Создание сценариев (с. 103)* для ознакомления с принципами создания собственных сценариев.

Затем, игроки заполняют рекордшиты для каждого из своих юнитов, участвующих в сражении. Требующиеся для этого описания БатлМехов и транспортных средств, могут быть найдены в любом из *Технических описаний BattleTech*. Можно использовать готовые рекордшиты, скопированные из любой книги *Рекордшитов BattleTech*. Если все игроки согласны, то юниты могут быть созданы, используя правила *Строительства*, *с. 115.* Если игроки решают использовать ОмниМехов или Омни транспортные средства, они могут по своему усмотрению укомплектовать их оружием и оборудованием. Смотри *Комплектация ОмниМеха, с. 129.*

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Игра *Классическая BattleTech* состоит из ряда последовательных ходов, представляющих собой 10 секунд реального времени. В течение хода, все юниты на карте имеют возможность перемещаться и стрелять из своего оружия. Каждый ход состоит из нескольких меньших долей, называемых фазами, в течение которых, игроки делают один определенный тип действия, например движение или стрельба.

Игроки отыгрывают фазы каждого хода в определенной последовательности. Все возможные действия (движение, эффекты повреждения и другие) полностью объясняются ниже в следующих главах этой книги. Каждый ход делится на фазы, описанные ниже, которые выполняются в следующем порядке:

Фаза Инициативы
Фаза Движения
Фаза Оружейной атаки
Фаза Физической атаки
Фаза Температуры
Конечная Фаза

ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

1. Для определения инициативы среди играющих команд, один игрок от каждой стороны бросает 2D6 и складывает результат вместе. Команда у которой наиболее высокий результат, обладает инициативой в течении всего хода. При равном результате 2D6, делаются повторные броски.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

2. Команда, проигравшая инициативу, первой выбирает и перемещает один из своих юнитов. Если эта команда имеет большее количество юнитов, чем команда, выигравшая инициативу, ей возможно, потребуется переместить большее количество юнитов, как описано в разделе *Неравное число юнитов, с. 15.*

3. Команда, выигравшая инициативу, также перемещает один из своих юнитов. Если эта команда имеет большее количество юнитов, чем команда, проигравшая инициативу, ей возможно, потребуется переместить большее количество юнитов, как описано в разделе *Неравное число юнитов, с. 15.*

Стороны поочередно, передвигают свои юниты, пока все они не будут перемещены. Каждый раз, когда игроку требуется переместить действующий юнит, он должен объявить способ его движения, либо сообщить о том, что его юнит будет стоять (лежать) неподвижно.

ФАЗА ОРУЖЕЙНОЙ АТАКИ

4. Команда, проигравшая инициативу, первой выбирает одного из своих юнитов и объявляет атаку для него. Если эта команда имеет большее количество юнитов, чем команда, выигравшая инициативу, ей возможно, потребуется объявить атаку для большего количества юнитов, как описано в разделе *Неравное число юнитов, с. 15.* Игрок, управляя выбранным юнитом, объявляет о том, будет ли этот юнит поворачивать свой торс/башню, и в каком направлении. После чего он объявляет атаки, которые планирует провести, определяя каким оружием будет стрелять его юнит и в какую цель(и). Если юнит использует специальные типы боекомплекта для своего оружия, к примеру кластерные боеприпасы LB-X пушки, либо делает специальные типы атак или производит любые другие необычные эффекты, все эти действия также должны быть объявлены в это время.

5. Команда, выигравшая инициативу, второй выбирает свой юнит, для объявления атаки. Если эта команда имеет большее количество юнитов, чем команда проигравшая инициативу, ей возможно, потребуется объявить атаку для большего количества юнитов, как описано в разделе *Неравное число юнитов, с. 15.* Игрок, управляющий выбранным юнитом объявляет о возможном повороте торса и об атаке которую, он планирует провести, используя оружие своего юнита, как описано выше.

Стороны поочередно объявляют атаки, пока все они не будут объявлены для всех юнитов. Каждый раз когда игрок объявляет атаку, он должен продекларировать атаку для каждого действующего юнита, или сообщить о том, что его юнит не будет стрелять в этом ходу.

6. Стрельба из оружия производится одним юнитом за раз. Другими словами, все оружейные атаки одного юнита должны быть решены перед атаками другого юнита, для более удобного отслеживания игроками того, каким оружием производилась стрельба.

Обратите внимание, что все объявленные атаки должны быть проведены даже тогда, когда выбранная цель была уничтожена прежде, чем закончились все атаки против нее. Кроме того, все объявленные оружейные атаки должны быть решены для учета расхода боеприпасов и изменения температуры. Фаза оружейной атаки одного хода представляет собой всего несколько секунд времени, в течение которых в общем хаосе сражения практически невозможно переназначить цель или понять то, что выбранная цель уже разрушена и прекратить стрельбу.

7. Повреждение от оружейных атак фиксируется сразу. Игроки регистрируют повреждения после решения каждой произведенной атаки. Однако полученные повреждения не затрагивают способность юнита атаковать в этой же фазе. Это означает, что юнит может сделать все свои объявленные атаки, даже если юнит или все его оружие оказалось разрушенным. В конце фазы, все повреждения вступают в силу окончательно и игроки в этот момент, должны сделать броски навыка пилотирования, требуемые для компенсации эффектов оружейных атак. Обратите внимание, что повреждения, принятые юнитом в течение фазы оружейной атаки вступают в силу перед началом фазы физической атаки того же самого хода.

ФАЗА ФИЗИЧЕСКОЙ АТАКИ

8-11. Повторить Шаги 4 — 7 для физических атак и зарегистрировать все повреждения от этих атак, вступающие в силу перед фазой температуры. Обратите внимание, что юниты не делают повороты торса в течение шагов 8 или 9. Повороты торса сделанные в течении фазы оружейной атаки остаются неизменными, и торс остается повернутым в том же самом направлении до конца хода, тем самым воздействуя на арки стрельбы физических атак.

ФАЗА ТЕМПЕРАТУРЫ

12. Игроки рассчитывают изменение значение шкалы температуры каждого своего БатлМеха и отражают увеличение или уменьшение внутренней температуры полученное в течении хода. В течении этой фазы, решаются все временные или постоянные эффекты, вызванные чрезмерным наращиванием внутренней температуры. Обратите внимание, что транспортные средства и пехота не отслеживают температуру. *(см. Температура, с. 46* для отдельных правил относительно этой фазы.)

КОНЕЧНАЯ ФАЗА

13. Игроки, МехВоин которого потерял сознание в предыдущем ходу, только теперь бросают 2D6, чтобы определить, восстановил ли их пилот сознание в течение этого хода.

14. Игроки выполняют все остающиеся действия, такие как, определение возгораний и распространения огня в другие гексы на мапшите, включение или выключение радиаторов и т.п. Определенные правила для этих действий описаны ниже в других главах этой книги. Все повернутые торсы и башни юнитов, в этой фазе возвращаются в исходное положение, совмещенное с линией движения.

15. Повторить Шаги 1 — 14, пока одна команда не выполнит определенные условия победы. При обычных обстоятельствах команда, с хотя бы одним выжившим юнитом оставшимся на карте, выигрывает сценарий. Если последние юниты от каждой команды разрушены одновременно, игра объявляется ничьей. Игроки могут устанавливать другие условия победы в соответствии с взаимным соглашением, перед началом игры или использовать условия победы, данные для каждого сценария FASA. Смотри главу *Создание сценариев с. 103* для правил создания собственных сценариев.

НЕРАВНОЕ ЧИСЛО ЮНИТОВ

Фаза движения, фаза оружейной атаки и фаза физической атаки требуют, чтобы игроки чередовали перемещения или декларации атак между юнитами. В любом ходе, при равном числе юнитов у каждой команды, сначала игрок одной стороны перемещает или объявляет действие для одного своего юнита, а затем игрок другой стороны перемещает или объявляет действие для одного своего юнита и так далее. Если число юнитов у играющих сторон не равно, то эта процедура должна быть изменена.

Если, до любой декларации атаки или движения, одна команда имеет двойной перевес в оставшихся юнитах она действует двумя юнитами в то время как другая команда — одним. Если одна команда имеет тройной количественный перевес в юнитах, она действует тремя, и так далее.

Например, в начале фазы движения, сторона А имеет 8 юнитов, а сторона В имеет 5 юнитов. Сторона А выигрывает инициативу. Перед первой парой движений сторона А не имеет двойного или большего перевеса численности юнитов над стороной В. Сторона В и сторона А перемещают по одному юниту. Теперь, у стороны А осталось 7 непереместившихся юнитов, в то время как сторона В имеет 4 не переместившихся юнита. Так как сторона А все еще не имеет двойного перевеса в непереместившихся юнитах, то каждая сторона снова перемещает по одному юниту. Перед третьей парой движений, сторона А имеет 6 непереместившихся юнитов, то есть двойной перевес над 3 непереместившимися юнитами сторона В. Это означает, что сторона А должна теперь переместить два юнита после каждого юнита стороны В.

Здесь и проходит, для данного примера, линия раздела того, по сколько юнитов каждый игрок должен передвинуть в этом ходу.

порядок движения юнитов	оставшиеся для перемещения юниты		перемещения юнитов	
	стороны В	стороны А	стороны В	стороны А
1	5	8	1	1
2	4	7	1	1
3	3	6	1	2
4	2	4	1	2
5	1	2	1	2

ВОИНЫ

Солдаты, которые управляют БатлМехами, называются МехВоинами. Их навыки играют важную роль в сохранении боеспособности БатлМеха. БатлМех не примет участие в действии, если его МехВоин убит или серьезно ранен, даже если самому БатлМеху нанесены только минимальные повреждения. Команды ПротоМехов, транспортных средств и бойцы пехоты также имеют навыки, которые отражают их способности в бою.

НАВЫКИ

Хотя фактически воины имеют много различных навыков, необходимых для ведения боя, непосредственно в игре *Классическая BattleTech* используются только два: Пилотирование и Стрельба, которые оцениваются уровнем навыка, представленным в виде числового значения.

Уровень навыка пилотирования представляет собой способность МехВоина управлять движениями своей машины, включая предохранение БатлМеха от падения, как описано в *Броске навыка пилотирования* (*см. Движение, с. 23*). Навык стрельбы МехВоина помогает определить насколько сложно или легко будет сделать успешный выстрел пилоту, используя оружие БатлМеха, как описано в *Стрельбе из оружия* (*см. Битва, с. 29*). Следует помнить, что более низкое числовое значение уровня навыка считается лучшим.

Транспортные средства: Команды транспортных средств имеют навык вождения вместо навыка пилотирования, но используется он также как навык пилотирования.

Пехота: Юниты пехоты имеют только навык стрельбы, не имея навыка пилотирования.

ПротоМехи: Уникальная конструкция ПротоМехов означает то, что пилоты ПротоМехов никогда не должны выполнять Бросков навыка пилотирования, поэтому пилоты ПротоМехов имеют только Навык Стрельбы (см. *Бросок навыка пилотирования*, с. 26).

Уровни навыков по умолчанию.

Средний МехВоин Внутренней Сферы имеет навык Пилотирования 5 и навык Стрельбы 4. Средний МехВоин Кланов имеет навык Пилотирования 4 и навык Стрельбы 3. Хотя эти уровни навыков могут быть различны (*см. Совершенствование навыков , с. 16*), но если сценарием не заявлено иначе, предполагается, что все воины имеют средние навыки как показано в таблице Среднего значе-

ТАБЛИЦА СРЕДНЕГО ЗНАЧЕНИЯ НАВЫКОВ

Тип воина	Навык Пилотирования	Навык Стрельбы
Внутренняя Сфера		
МехВоин	5	4
Команда Тр. Средства	5	4
Пехота	—	4
Кланы		
МехВоин	4	3
Пилот ПротоМеха	—	4
Команда Тр. Средства	6	5
Пехота	—	4

ния Навыков. Вместо этих средних уровней навыков, игроки могут использовать правила *Уровни опыта и Навыки* на с. 114.

Выполнение броска навыка пилотирования

Когда БатлМех или транспортное средство делает потенциально опасный маневр, или когда пилот мог бы потерять управление над своим юнитом по какой либо причине, игрок должен сделать 2D6 бросок навыка пилотирования (*см. Бросок навыка пилотирования, с. 23 в Движении*).

Рейтинг навыка стрельбы

Базовое число попадания юнита равно его навыку стрельбы. Все модификаторы растояния, ландшафта и других причин влияющих на прицеливание добавляются к навыку Стрельбы. (*см. Стрельба из оружия, с. 29*).

СОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ НАВЫКОВ

Игроки могут использовать своих созданных воинов, в любых других сценариях или в играх кампании *Классической BattleTech* — учитывая, тот факт, что они переживут текущее сражение. Это не является обязательным правилом, но при согласии всех сторон, игроки должны регистрировать и сохранять все изменения навыков своих сил. В этом случае, следует регистрировать опыт каждого конкретного воина (МехВоина, команды транспортного средства или пехотного юнита). Каждый воин, выживший в сражении, получает 1 пункт опыта. Кроме того, игроки должны предоставить 1 пункт опыта в качестве премии одному из воинов вражеской команды, переживших сценарий (если остались выжившие), который проявил максимальную храбрость в бою, нанес большое количество повреждений или использовать любые другие критерии. После каждого сценария, любой воин может перевести накопленные пункты опыта на усовершенствование своих навыков. Для улучшение навыка пилотирования требуется 4 пункта опыта, а для улучшения навыка стрельбы — 8 пунктов. Каждое усовершенствование улучшает рейтинг навыка на 1. Другими словами число навыка становится на единицу меньше.

MechWarrior третья редакция, ролевая игра для вселенной *BattleTech*, предлагает более расширенную систему создания персонажей и улучшения навыков пилотов, которую игроки могут использовать вместо правил, приведенных выше.

Максимальные значения уровней навыков: Уровни навыков не могут быть ниже 0.

ПОВРЕЖДЕНИЕ МЕХВОИНУ

Существуют три типа повреждения БатлМеха, при которых МехВоин получает ранения: попадания в голову БатлМеха, падение и взрывы внутреннего боекомплекта. Кроме того, чрезмерное наращивание температуры также может причинить повреждение МехВоину, если система жизнеобеспечения пилота БатлМеха повреждена.

Обратите внимание, что команды транспортных средств и солдаты пехоты не получают повреждения таким же образом как и МехВоины. Смотри соответствующие правила для этих типов юнитов в *Транспортных средствах*, с. 56 и *Пехоте*, с. 61.

МехВоин может получить 5 пунктов повреждения, до получения ранения не совместимого с жизнью.

ПротоМехи: Пилот ПротоМеха может выдержать такое же количество повреждения как и пилот Меха, повреждение имеет те же эффекты. Однако, пилот получает пункт повреждения, каждый раз, когда заштриховывается заполненный бокс критического попадания (см. *Повреждение*, с. 34). Обратите внимание, что пилот не получает автоматического повреждения, когда атака поражает голову.

Попадания в голову БатлМеха.

МехВоин получает 1 пункт повреждения каждый раз, когда происходит попадание в голову БатлМеха, даже если при этом не пробивается броня Меха.

Падение

При падении БатлМеха, МехВоин должен сделать бросок навыка пилотирования. Если он проваливает этот бросок, то пилот получает 1 пункт повреждения.

Взрывы боекомплекта

Взрыв внутреннего боекомплекта причиняет 2 пункта повреждения МехВоину через нейрошлем, в результате удара током.

Избыточная температура

Когда система жизнеобеспечения пилота получила повреждение от критического попадания, МехВоин получает 1 пункт повреждения каждый ход в фазе температуры, когда внутренняя температура БатлМеха 15 или выше на Шкале Температуры. Каждый ход, когда температура 26 или выше, МехВоин получает 2 пункта повреждения.

БРОСКИ СОЗНАНИЯ

МехВоин способен выдержать до 5 пунктов повреждения, однако он может потерять сознание намного раньше получения такого количества ранений. Каждый раз когда МехВоин получает повреждение, игрок должен сделать бросок сознания 2D6 в конце фазы, перед броском навыка пилотирования, и проконсультироваться по таблице Сознания МехВоина. Бросок сознания следует делать для каждого пункта полученного повреждения, так что в случае взрыва боекомплекта, пилот делает два последовательных броска сознания.

Если результат броска равен или больше чем «число сознания», МехВоин остается в сознании. Если результат меньше «числа сознания» — МехВоин теряет сознание, а его БатлМех становится неподвижной целью, неспособной перемещаться, стрелять, или выполнять любое другое действие. Пока пилот не придет в сознание, любое оборудование БатлМеха (кроме радиаторов) не функционирует.

Неподвижная цель: БатлМех, пилот которого потерял сознание, становится неподвижной целью, и следовательно может поражаться прицельными выстрелами, как описано на странице 34.

Бросок пилотирования: Если пилот без сознания, то любой бросок навыка пилотирования, который необходимо сделать для БатлМеха, автоматически неудачен.

Восстановление сознания: В конечной фазе каждого последующего хода, после хода, в котором МехВоин потерял сознание, игрок бросает 2D6. Если результат равен или больше чем «число сознания» для текущего уровня повреждения — МехВоин восстанавливает сознание. В дальнейшем, игроку не требуется снова бросать кубики, для подтверждения сознания до тех пор, пока МехВоин не получит новое повреждение. При получении 6 повреждений, МехВоин считается убитым.

ТАБЛИЦА СОЗНАНИЯ МЕХВОИНА

Общее количество повреждения	Число сознания
1	3
2	5
3	7
4	10
5	11
6	Смерть

В течении хода номер 3, Грассхоппер получил попадание в голову из среднего лазера. Хотя лазер не пробивает полностью броню головы, пилот Грассхоппера получает 1 пункт повреждения. Он уже имел 2 пункта повреждения от предыдущих атак и теперь его общее количество повреждений составляет 3 пункта. Игрок консультируется с таблицей Сознания МехВоина и выбрасывает 6, то есть на 1 пункт меньше, чем необходимо его пилоту для того, чтобы остаться в сознании. Грассхоппер не будет способен перемещаться или стрелять в течение хода 4. В конечной фазе хода 4, игрок бросает 2D6 снова. При результате 7 или выше, МехВоин восстанавливает сознание, и его БатлМех будет способен перемещаться и стрелять в течение хода 5.

ДВИЖЕНИЕ

Юниты *BattleTech* изменяют направление своего движения и местоположение на карте, выполняя определенные виды движения или действий. В течение фазы движения каждого хода, игрок должен выбрать один из способов передвижения (ходьба, бег, или прыжок для БатлМеха; среднюю или максимальную скорость для транспортного средства), который его юнит будет использовать в течение всего хода. Перед тем, как переместить юнит, игрок должен объявить каким способом движения он воспользуется. Выбирая, как будет перемещаться юнит, игрок должен придерживаться предписанных правилами ограничений.

ОСНОВЫ ДВИЖЕНИЯ

Юнит расходует 1 пункт движения (ПД), чтобы переместиться на 1 гекс ровного ландшафта. Если юнит входит в гекс, содержащий какой - либо другой ландшафт, этот расход увеличивается, как показано в таблице Расхода движения, с. 19. (смотри *Мапшиты*, с. 11, для большего количества информации относительно ландшафта.)

Вода: Водные гексы имеют глубину, которая влияет на юнит таким же образом, как и высота (см. с. 11). Однако, юниты входя в водные гексы, расходуя ПД за изменение высоты (если имеется), должны еще увеличить расход пунктов движения за вход в воду.

Трудный ландшафт: Некоторые типы ландшафта требуют, чтобы игрок сделал успешный бросок навыка пилотирования, для избежания падения БатлМеха, при входе в этот ландшафт. Такие типы ландшафта отмечены в таблице Расхода Движения.

Запрещенный ландшафт: Некоторые виды юнитов не могут входить в гексы с определенными типами ландшафта. Эти ограничения движения приведены в таблице Расхода Движения.

ИЗМЕНЕНИЕ ВЫСОТЫ

При движении, БатлМех может изменять высоту или глубину только на 1 или 2 уровня за гекс. Наземные транспортные средства и пехота могут изменить высоту только на 1 уровень высоты за гекс. (Это правило не относиться к прыгающим юнитам. Смотри *Прыжок*, с. 20). Большее изменение высоты за один гекс при движении, рассматривается как запрещенный ландшафт.

Транспортные средства: СВВП и субмарины при изменении уровня высоты расходуют 1 ПД за 1 уровень. Наземные транспортные средства при изменении уровня высоты расходуют 2 ПД за 1 уровень.

Пехота: Пехота при изменении уровня высоты расходует 2 ПД за 1 уровень.

ПротоМехи: При движении ПротоМехи могут изменить высоту только на 1 уровень высоты за гекс (как транспортные средства и пехота), расходуя при этом 1 ПД за уровень высоты (как БатлМехи).

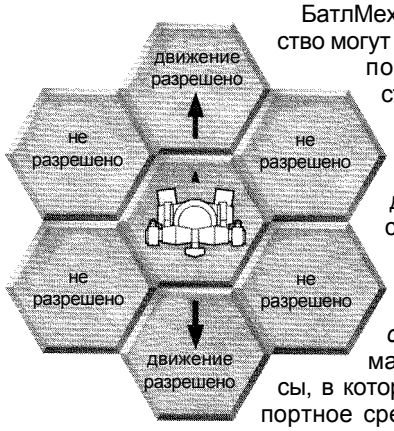
МИНИМАЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Юнит должен обладать достаточным количеством ПД, чтобы войти в каждый новый гекс. Однако, юнит может всегда переместиться в гекс, находящийся непосредственно перед ним, в начале фазы своего движения, независимо от расхода ПД на этот ландшафт, если это будет единственным расходом ПД, которое юнит сделает в этом ходу. Этот вид хода может быть сделан только тогда, когда юнит имеет, по крайней мере, 1 доступный ПД (и способен перемещаться) и этот ландшафт не является запрещенным для юнита. Юнит, который входит в гекс при этих условиях, рассматривается, как перемещающийся бегом. Лежащий БатлМех с только 1 доступным ПД может сделать единственную попытку встать, используя это правило минимального движения.

ДВИЖЕНИЕ ЛЕЖАЩЕГО БАТЛМЕХА

БатлМех, который лежит в начале своего движения, может объявить свое движение ходьбой или бегом, для использования ПД соответственно способу своего движения, но он не может прыгать. Мех может использовать свои ПД, только для того, чтобы попытаться встать (см. *Подъем*, с. 21). Хотя лежащий БатлМех не может вползти в другой гекс, он может изменить свое направление в гексе, который занимает в настоящее время, по стандартному расходу — 1 ПД за сторону гекса.

НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ



БатлМех или транспортное средство могут продвигаться в гекс, расположенный непосредственно перед их лицевой стороной или назад, в гекс расположенный непосредственно сзади. Они не могу двигаться в любой другой гекс, пока не повернутся к нему своей лицевой стороной (см. *Лицевая сторона*, с. 18). Диаграмма слева показывает гексы, в которые БатлМех или транспортное средство может переместиться без поворота лицевой стороны.

Пехота: Поскольку юниты пехоты не имеют лицевой стороны, они могут передвигаться в любом направлений из занимаемого гекса, подчиняясь только ограничениям ландшафта.

ДВИЖЕНИЕ НАЗАД

БатлМех или транспортное средство двигающиеся задним ходом могут изменять направление движения, поворачиваясь в любую сторону, пока юнит обладает необходимым количеством ПД. Однако, БатлМех не может перемещаться назад бегом, а транспортное средство не может двигаться назад с максимальной скоростью.

Изменение высоты: Юниты, перемещающиеся задним ходом не могут изменять уровень высоты.

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

Каждый гекс на карте имеет шесть граней, называемых стороной гекса. В *BattleTech*, каждый БатлМех и транспортное средство должны располагаться так, чтобы их лицевая сторона находилась перед одной из этих шести сторон. Лицевой стороной называется сторона юнита которая совпадает с направлением его движения вперед. Направление движения БатлМеха, исходит из того, куда направлены его ноги. Направление движения транспортного средства, исходит из того, где у него находится передняя сторона. Направление лицевой стороны юнита влияет, как на его движение (см. ниже) так и на боевые действия (см. *Битва*, с. 26), и может быть изменено только в течение фазы движения.

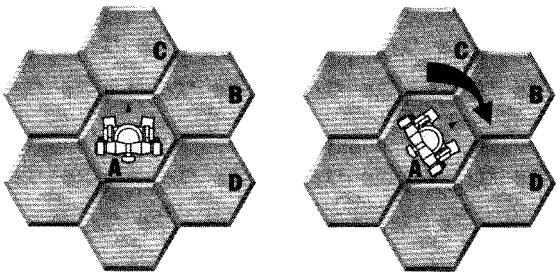
Пехота: Пехотные юниты не имеют лицевой стороны.

Нарушения: Юнит с неясно выраженным направлением лицевой стороны должен быть перестроен к одной из двух близко расположенных сторон гекса, противостоящим игроком.

ТАБЛИЦА РАСХОДА ДВИЖЕНИЯ

Тип ландшафта	Расход ПД за гекс	Запрещение для юнитов
Ровный	1	Морских
Дорожное покрытие/Дорога/Мост	1[3]	Морских
Неровный	2	
Редкий Лес	2	Колесных, На воздушной подушке, Морских
Густой лес	3	Наземных, Морских
Вода		
Глубина 0	1	Морских
Глубина 1	2[1]	Пехоты, Наземных[4]
Глубина 2+	4[1]	Пехоты, Наземных[4]
Изменение высоты (вверх или вниз)		
на 1 уровень	+1 (Мехи, СВВП, Подлодки) +2 (Пехота, Наземные)	—
на 2 уровня	+2 (Мех, СВВП, Подлодки)	Пехоты, Наземных
на 3+ уровня	+1/уровень(СВВП, Подлодки)	Мехов, Пехоты, Наземных
Руины	2[1]	Колесных, Морских
Легкое здание	2[2]	Морских
Среднее здание	3[2]	Морских
Крупное здание	4[2]	Морских
Укрепленное здание	5[2]	Морских
Действия движения		
Поворот лицевой стороны	1/сторону гекса[5]	
Укладывание на землю	1	
Вставание	2/попытку	

[1] Требуется бросок навыка пилотирования, чтобы избежать падения.
[2] Требуется бросок навыка пилотирования, чтобы избежать повреждения; пехота затрачивает только 1ПД для входа или выхода из здания.
[3] При движении по дороге; иначе как за обычный ландшафт.
[4] Средства на воздушной подушке могут входить в водные гексы.
[5] Не относится к пехоте.

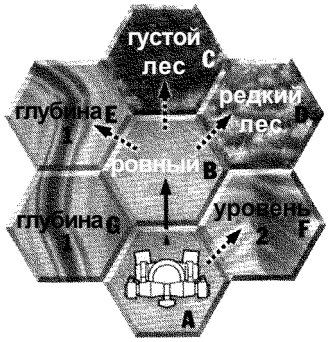


ПОВОРОТ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЫ

На поворот лицевой стороны юнита расходуется 1 ПД за 1 сторону гекса. Например, поворот на 180-градусов стоил бы БатлМеху или транспортному средству 3 ПД.

Игрок хочет переместить БатлМех из гекса A в гекс B. Однако, БатлМех в настоящее время стоит лицевой стороной к гексу C, и поэтому не может двигаться в гекс B. Если БатлМех повернет лицевую сторону, как показано на рисунке, то он сможет двигаться в гекс B. Такой поворот лицевой стороны расходует 1 ПД.

Если бы игрок хотел переместить БатлМех в гекс D (без движения задним ходом), БатлМех был бы должен сделать два - поворота лицевой стороны затратив 2 ПД.



На диаграмме справа, БатлМех в гексе A имеет 4 ПД (ходьба) или 6 ПД (бег). Игрок объявляет, что БатлМех будет двигаться шагом в этом ходу. При этом будет израсходовано все 4 пункта (из доступных ПД БатлМеха) ,чтобы идти прямо вперед в гекс B (1 ПД), а затем прямо в густой лес в гексе C (3 ПД). БатлМех израсходует все 4 ПД, чтобы переместиться в гекс B (1 ПД), затем повернуть свою лицевую сторону (1 ПД) и войти в редкий лес в гексе D (2 ПД). 4 ПД БатлМеха не достаточно, чтобы переместиться в гекс E, потому что для этого нужно продвинуться в гекс B (1 ПД), затем, повернуть лицевую сторону в направлении гекса E (1 ПД), и войти на глубину 1 водного гекса (2 ПД). Но для этого требуется еще 1 дополнительный ПД для изменения уровня высоты (общее количество 5 ПД). Наконец, если бы игрок хотел переместить свой БатлМех, из гекса A непосредственно в гекс F, он был бы должен сначала повернуть лицевую сторону (1 ПД), а затем, после восхождения на уровень 2 (2 ПД), войти в открытый ландшафт (1 ПД).

СПОСОБЫ ДВИЖЕНИЯ

В начале движения каждого юнита, игрок должен выбрать один из описанных ниже способов движения для своего БатлМеха или транспортного средства. Юнит не может комбинировать способы движения в течение хода.

Транспортные средства: Транспортные средства используют среднюю скорость как ходьбу и максимальную скорость как бег. Термины ходьба и бег используются в объяснениях для простоты усвоения правил.

Пехота: Юниты пехоты не имеют способов движения.

БЕЗ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Если игрок объявляет, что его юнит стоит — это означает, что этот юнит не будет расходовать ни одного ПД в течении хода оставаясь в гексе, в котором он был вначале хода и не поворачивая при этом своей лицевой стороны. Такой способ «движения» не поднимает температуры, не создает проблем с неведением при стрельбе из оружия, но и позволяет атакующим стрелять в стоящий юнит без учета движения цели.

ХОДЬБА

Если игрок объявляет, что его юнит будет идти — это означает, что юнит может перемещаться, расходуя при этом доступное количество ПД ходьбы. Идущий юнит получает небольшие проблемы с наведением при стрельбе из оружия, но его, как перемещающуюся цель, также труднее поразить. Эти боевые эффекты отражены в соответствующей таблице Модификаторов попадания в главе *Битва*, с. 26, и объясняются там же.

Температура: При ходьбе БатлМех выделяет 1 пункт температуры.

БЕГ

Юнит может двигаться быстрее, используя бег (или движение с максимальной скоростью), при этом перемещаясь дальше, чем при ходьбе. Игрок может тратить ПД юнита на бег каждый ход. Юнит, который бежит, получает больше проблем с наведением при стрельбе из оружия, чтобы поразить цель, но перемещаясь бегом, юнит становиться более трудной целью. Все эти эффекты объясняются в главе *Битва*, с. 26. Однако, когда юнит бежит, существует вероятность его скольжения по поверхности с дорожным покрытием (см. *Скольжение,* с. 22).

Движение назад: Юнит не может двигаться задним ходом, используя бег.

Вода: Юнит не может входить в водные гексы глубины 1 или глубже, используя бег. Однако, он может выходить из водного гекса, воспользовавшись этим способом движения.

Температура: Бег создает большее количество температуры для БатлМеха (2 пункта температуры за ход), чем это происходит при ходьбе.

Сокращение ПД: Некоторые повреждения причиненные юниту могут сократить доступное количество ПД его ходьбы (средней скорости). Когда это происходит, скорость бега (максимальная скорость) юнита должна быть повторно рассчитана. ПД бега / максимальной скорости юнита всегда равны округленной, полутора кратной (1,5) величине ПД ходьбы/средней скорости.

Критические повреждения: Прежде, чем начать движение используя бег, БатлМех с поврежденным актуатором бедра или поврежденным гироскопом должен сделать бросок навыка пилотирования, чтобы избежать падения (см. *Бросок навыка пилотирования*, с. 23).

ПРЫЖОК

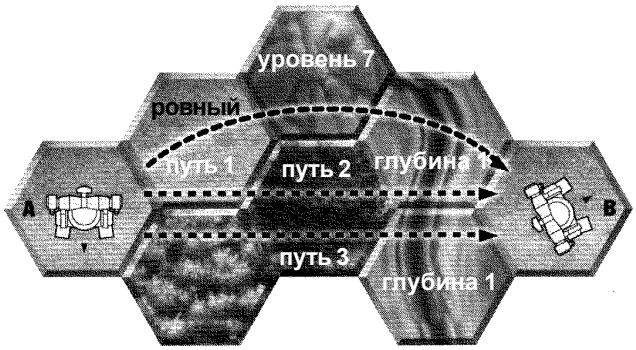
Не все юниты могут прыгать. Только БатлМехи оборудованные прыжковыми двигателями и некоторые бронированные отряды, наряду с прыгающей пехотой, способны к прыжку. Для прыгающего юнита должно быть указано определенное количество ПД прыжка или описаны его способности к прыжку в правилах использования этого юнита. Прыжок позволяет большую гибкость перемещения, но БатлМех при этом производит большее количество температуры. При прыжке затрудняется прицеливание для стрельбы из оружия, зато прыгающий БатлМех сам является более трудной целью, чем бегущий или идущий БатлМех. Эти эффекты объясняются в главе *Битва*, с. 26.

БатлМех обязательно должен стоять на ногах в начале фазы движения, перед совершением прыжка. Когда юнит прыгает, он может перемещаться на 1 гекс, за каждый доступный прыжковый ПД, в любом направлении, независимо от первоначального положения его лицевой стороны. Юнит может прыгать в любой гекс, независимо от типа ландшафта. Чтобы совершить прыжок, игрок выбирает целевой гекс для прыгающего юнита и переносит его в этот гекс по самому короткому возможному пути. Если этот путь проходит через возвышение, уровень высоты которого больше, чем сумма ПД прыжка юнита плюс возвышение гекса из которого происходит прыжок, то юнит не может делать прыжок по этому пути. Если есть больше, чем один возможный путь между юнитом и целевым гексом, игрок объявляет, какой из путей он выбирает.

Вода: Прыжковые двигатели не могут быть включены в то время, когда они погружены в воду. Поэтому Мех, стоящий, на глубине 2 или более не может совершить прыжок. Если Мех стоит на глубине 1, он не может использовать прыжковые двигатели расположенные в своих ногах. Однако, он может использовать прыжковые двигатели, расположенные в торсе, каждый из которых обеспечивает 1 ПД прыжка. Например, Мех с 5 ПД прыжка, имеющий по одному прыжковому двигателю в каждой ноге и каждом отсеке торса может использовать только 3 ПД, прыгая из водного гекса глубины 1.

Критические повреждения: БатлМех, который прыгает с разрушенной ногой или актуатором Бедра, или поврежденным гироскопом, должен сделать бросок навыка пилотирования, чтобы избежать падения, при приземлении. (см. *Бросок навыка пилотирования*, с. 23).

Температура: Во время прыжка БатлМех выделяет 1 пункт температуры за каждый пройденный гекс, при этом минимальный нагрев не может быть меньше 3 пунктов температуры. Другими словами, если БатлМех прыгает только на 1 гекс, то наращивание температуры при этом происходит на 3 пункта.



На диаграмме БатлМех в гексе А, имея 6 ПД прыжка, прыгает в гекс В, перемещаясь на 4 гекса. При этом БатлМех используя прыжок, расходует только 1 ПД за каждый гекс перемещения, игнорируя все затраты на ландшафт, как в гексах, через которые он перемещается, так и в гексе, в который он приземляется. Когда БатлМех приземляется, игрок может поставить БатлМех в любом направлении, которое он сочтет нужным, не расходуя при этом ПД. Чтобы достичь гекса В используя ходьбу или бег по правилам перемещения, БатлМеху было бы необходимо израсходовать по крайней мере 13 ПД.

БатлМех может прыгнуть в гекс В по крайней мере тремя путями, как обозначено на диаграмме. Однако, путь 1 не может быть использован, потому что его траектория проходит через холм с уровнем высоты 7, а Мех имеет всего 6 ПД прыжка. Игрок может выбрать путь 2 или 3. Если же уровень высоты гекса А был бы 1 или выше, то

Мех мог прыгнуть к месту назначения по пути 1, так как сумма ПД прыжка (6) и возвышения стартового гекса (1) будет равняться или превышать уровень преодолеваемого холмистого гекса.

ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ

Юниты могут двигаться гораздо сложнее, совершая определенные действия, приведенные ниже, чем просто перемещаться вперед и назад по карте.

ПОВОРОТ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЫ

На поворот лицевой стороны юнита расходуется 1 ПД за 1 сторону гекса. Смотри *Лицевую сторону*, с. 18.

УКЛАДЫВАНИЕ НА ЗЕМЛЮ

Игрок может сделать так, чтобы его БатлМех лег на землю во время боя. Обычно это делается в конце движения, чтобы скрыть БатлМеха или сделать атаки против него более трудными.

Это действие не создает дополнительной температуры, не причиняет повреждения от падения и расходует 1 ПД. При укладывании БатлМех ложится автоматически лицом вниз, как при случайном падении (см. *Падение*, с. 23), а его лицевая сторона остается в том же самом направлении, в котором он двигался или стоял. После этого Мех рассматривается лежащим, и вставая на ноги, он должен придерживаться правил описанных ниже, в разделе *Подъем*.

ПротоМех: ПротоМех не может быть уложен на землю.

ПОДЪЕМ

Игрок может сделать так, чтобы его БатлМех попытался встать на ноги после падения или укладывания на землю. За каждую попытку расходуется 2 ПД. БатлМех может встать в течение того же самого хода, когда и упал, пока имеет для этого достаточное количество ПД, а встав на ноги, может закончить или продолжить свое движение. Предпринимая попытку встать, БатлМех не должен прыгать в этом ходу. БатлМех может попытаться встать даже при отсутствии одной ноги или одной или обоих рук.

Если БатлМех начинает фазу движения лежа, игрок должен объявить, будет ли его Мех идти или бежать, перед попыткой встать.

Чтобы лежащий БатлМех встал, игрок должен сделать успешный бросок навыка пилотирования (см. с. 23). Если попытка не удачна, БатлМех падает снова, получая при этом повреждение от падения. Юнит может делать повторные попытки встать, пока он имеет доступное количество ПД.

Если попытка встать успешна — БатлМех может встать в любом направлении (без затрат на поворот), независимо от того, в какую сторону он лежал на земле, и может продолжить свое движение используя оставшиеся ПД.

Температура: Каждая попытка встать, дополнительно создает 1 пункт температуры.

Минимальное движение: Лежащий БатлМех, имеющий только 1 доступный ПД в начале своего хода, может сделать одну попытку встать, используя правило *Минимального движения*, отмеченного в разделе *Основы движения*, с. 17.

СКЛАДЫВАНИЕ

Существует ограничения по численности и типам юнитов, которые могут занимать один гекс. Это ограничение называется пределом складывания, и подразумевает следующее: в конце движения каждого юнита, только по два юнита от каждой стороны могут занимать один общий гекс. Эти юниты могут состоять из любой комбинации транспортных средств и пехоты, но только один из всех юнитов, занимающих гекс, может быть БатлМехом. Другими словами, максимум 4 юнита закончивших свое движение могут занимать один и тот же гекс, в конце фазы движения (по 2 юнита от каждой стороны), но только один из этих 4 юнитов может быть БатлМехом.

В течение фазы движения, юнит может двигаться через гексы, занятые другими дружественными юнитами, но юнит не может двигаться через гекс, занятый вражеским юнитом. Хотя юнит может переместиться в гекс, занятый вражеским юнитом, но он не сможет покинуть этот гекс в той же самой фазе движения. Независимо от этих условий, ни один юнит не может заканчивать движение в гексе, если он нарушает правило пределов складывания.

Пехота: Пехота, находящаяся в транспортном средстве и бронированные отряды, едущие на БатлМехе не противоречат этим правилам складывания.

Здания: Эти правила не относятся к юнитам в одном здании, но на различных уровнях. Внутри здания, правила складывания применяются на каждом уровне здания отдельно.

СВВП: Эти пределы складывания не относятся к юнитам СВВП, занимающим различные уровни высоты в воздухе. (См. *Движение СВВП* в главе *Транспортные средства*, с. 56.) Правила складывания применяются на каждом уровне высоты одного гекса отдельно.

Субмарины: Эти правила складывания не относятся к подводным юнитам, занимающим различные уровни глубин в водных гексах. Правила складывания применяются на каждом уровне глубины в пределах одного водного гекса.

ПротоМехи: По правилам складывания ПротоМехи рассматриваются как транспортные средства. протоМехи не могут атаковать противника находящегося в своем гексе.

СЛУЧАЙНОЕ НАРУШЕНИЕ

Если юнит случайно нарушает правила складывания — результатом этого нарушения как обычно бывает падение по правилам *Эффекта домино, с. 45*. Наиболее общая ситуация, случайного нарушения правил складывания, проявляется тогда, когда юнит перемещается через гекс с дружественным юнитом, ландшафт которого требует броска навыка пилотирования, и игрок проваливает этот бросок. Если упавший юнит, не сможет встать и выйти из гекса в течении этого хода, произойдет Эффект домино.

ДВИЖЕНИЕ ПО ДОРОЖНОМУ ПОКРЫТИЮ

Движение по дорожному покрытию происходит по правилам движения по ровному ландшафту, со следующими важными исключениями. Юнит, перемещаясь по дорожному покрытию, во время изменения направления своего движения может скользить. Дороги позволяют юнитам преодолевать труднопроходимые и запрещенные ландшафты. Наземные транспортные средства, перемещающиеся по дорожному покрытию получают 1 дополнительный ПД.

Дороги: Дорогами считаются узкие полосы дорожного покрытия, проходящие через ландшафт любого типа. Все юниты, передвигающиеся по дорогам расходуют только 1 ПД за гекс независимо от типа основного ландшафта. Юнит считается передвигающимся по дороге, если он перемещается из одного дорожного гекса в другой гекс этой же дороги. Двигаясь по дороге, юниты могут перемещаться через запрещенные типы ландшафта. При этом они должны начать и закончить свое движение, оставаясь на дороге. Юнит, перемещающийся по дороге должен учитывать расход ПД при изменении уровня высоты, требуемого для перемещения через основной ландшафт.

Наземные транспортные средства: Наземные транспортные средства получают 1 дополнительный ПД, при перемещении по дорожному покрытию. Чтобы получить этот дополнительный ПД, юнит должен начать ход в гексе с дорогой и продолжить свое перемещение по дорожному покрытию до конца своего движения.

ДВИЖЕНИЕ ПО МОСТУ

Дороги, пересекающие водные гексы, являются мостами. Мосты классифицируются как легкие, средние, крупные или укрепленные и аналогично зданиям, имеют тот же самый диапазон Конструктивных Факторов (КФ) (см. *Здания*, с. 49).

Мосты могут быть атакованы подобно зданиям. Когда КФ моста уменьшается до 0 — мост разрушается.

Если тип моста не отмечен или не определен сценарием, предполагается, что это средний мост с КФ 40.

Максимальная грузоподъемность: Таким же образом как и здание, каждый гекс моста выдерживает юниты, сумма полного тоннажа которых равняется или меньше чем КФ моста. Если полный тоннаж юнитов находящихся в гексе моста, превышает его КФ — мост разваливается, а сами юниты получают повреждение от падения при разрушения моста.

СКОЛЬЖЕНИЕ

Когда БатлМех (наземное транспортное средство) передвигаясь бегом (с максимальной скоростью) по дорожному покрытию (включая дороги или мосты) пытается на ходу изменить направление своего движения, он может потерять управление в результате скольжения (заноса). Другими словами БатлМех скользит в гексе с дорожным покрытием при повороте своей лицевой стороны, намереваясь продолжить свое дальнейшее движение, в этой фазе. Однако, прежде, чем юнит фактически продолжит свое перемещение, игрок должен сделать бросок навыка пилотирования, чтобы определить, потерял ли его юнит управление в результате скольжения.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ СКОЛЬЖЕНИЯ

Пройденные гексы	Модификотор броска пилотирования
0-2	-1
3-4	0
5-7	+1
8-10	+2
11+	+4

Игрок делает бросок навыка пилотирования (с. 23) измененный модификатором, основанным на общем количестве пройденных к этому моменту гексов, используя таблицу Модификаторов скольжения. Если результат его броска равен или больше модифицированного уровня навыка пилотирования — юнит продолжает бег. Если результат его броска меньше модифицированного уровня навыка пилотирования — БатлМех падает, получая повреждения от падения и продолжает скользить.

Путь скольжения юнита равняется числу гексов, пройденных в этом ходу, деленному на 2 (округляя вверх), отсчитывая от поворота, в котором юнит начал скользить, потеряв управление.

В каждом гексе скольжения, БатлМех получает повреждение равняющееся половине его нормального повреждения при падении (округляя вверх) (см. *Падение*, с. 23). Используйте колонку перед/зад таблицы Локация попадания БатлМеха, с. 34 в *Битве*, чтобы определить локации этих повреждений.

После падения и скольжения, дальнейшее движение юнита к целевому гексу прекращается, несмотря на оставшиеся ПД.

Битва: Добавьте +2 к числу попадания для всех оружейных и физических атак, сделанных против скользящего юнита в течении того хода, в котором он скользит.

Транспортные средства: Транспортные средства, которые проваливают бросок навыка пилотирования, не падают, а только теряют управление и идут в занос как описано выше. Если транспортное средство при этом не сталкивается ни с чем, оно не получает никаких повреждений.

Столкновения

Если препятствие (юнит, здание или ландшафт, находящийся выше ландшафта, в котором находится скользящий юнит в настоящее время) расположено на пути скольжения (заноса), скользящий юнит врезается в него.

В случае если холм не является запрещенным ландшафтом, то скользящий юнит просто останавливается, не получая никаких повреждений.

Юниты и здания получают повреждение от столкновения со скользящим юнитом как если бы он выполнил против них успешную атаку тараном (см. *Таран*, с. 42). Столкновение происходит немедленно, и в отличие от обычной атаки тараном, может затрагивать юнит, который еще не передвигался, в этой фазе движения.

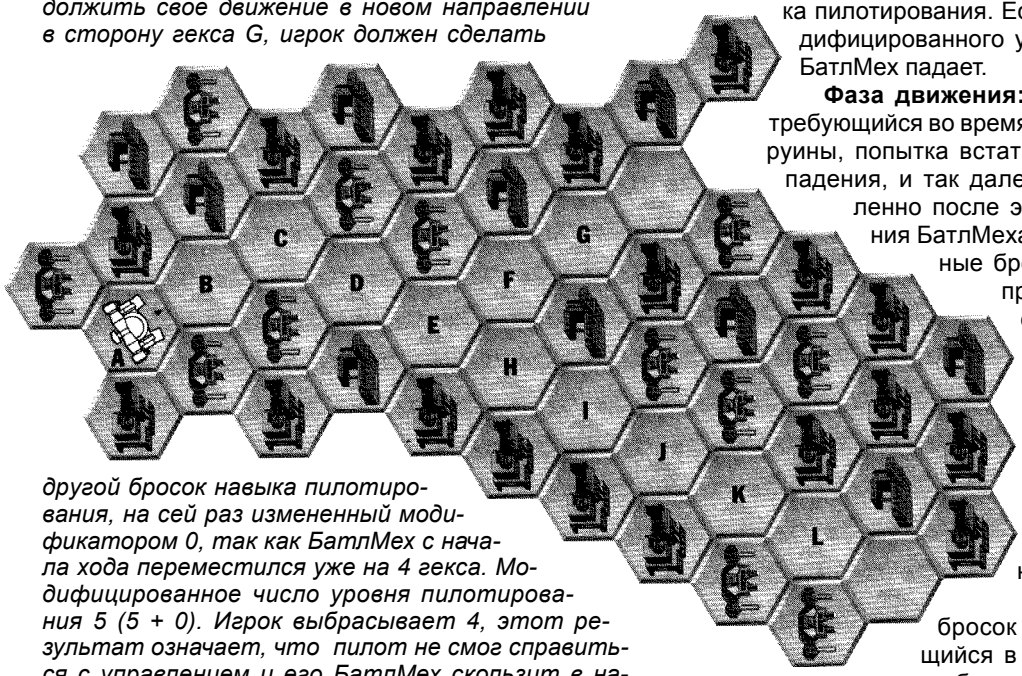
Используйте расстояние, которое юнит прошел перед заносом, чтобы вычислить нанесенное повреждение. После того, как атака тараном вычислена, занос продолжается, если юнит или здание были разрушены в результате атаки. Иначе, вычислите положения обоих юнитов на карте в результата атаки тараном, и скольжение заканчивается.

Уход от столкновения: Юнит, который еще не передвигался в течение текущей фазы движения, может попытаться уйти с пути, скользящего юнита. Чтобы совершить этот маневр, юнит должен сделать успешный бросок навыка пилотирования прежде, чем скользящий юнит переместиться в его гекс. Успешный бросок указывает на то, что юнит может сделать полное движение немедленно, прежде чем скользящий юнит полностью закончит свое движение. При неудачном броске юнит не падает, а лишь остается в гексе, где он и находился. Юниты, совершившие уход от столкновения расходуют все свои ПД и не могут двигаться позже в этой же фазе движения.

Пехота: Не имея навыка пилотирования, юниты пехоты, которые еще не передвигались в этом ходу, могут автоматически уйти с пути скользящего юнита. В случае заноса юнита в юнит пехоты, то последний получает повреждение, равное тоннажу скользящего юнита, разделенному на 5, а сам юнит продолжает занос, даже если юнит пехоты выживает.

БатлМех в гексе A планирует закончить свой ход в гексе G. Чтобы совершить это перемещение он должен бежать, расходуя 8 ПД. БатлМех бежит до гекса C и поворачивает лицевую сторону к гексу D. Если юнит, после этого поворота, закончил бы свое дальнейшее движение, то делать бросок навыка пилотирования не требовалось. Однако, БатлМех продолжает ход в гекс D, и игрок должен сделать бросок навыка пилотирования перед входом в гекс D, так как дальнейшее перемещение будет проходит под воздействием сил инерции. БатлМех переместился с начала хода на 2 гекса. МехВоин имеет навык пилотирования 5. Игрок используя таблицу Модификаторов скольжения находит модификатор броска навыка пилотирования -1, и следовательно должен выбросить результат 4 (5 - 1 = 4) или выше чтобы избежать скольжения (заноса). Игрок выкидывает 10, и БатлМех входит в гекс D, продолжая бежать к гексу G.

Добежав до гекса E, БатлМех поворачивает лицевую сторону к гексу F. Чтобы благополучно продолжить свое движение в новом направлении в сторону гекса G, игрок должен сделать



другой бросок навыка пилотирования, на сей раз измененный модификатором 0, так как БатлМех с начала хода переместился уже на 4 гекса. Модифицированное число уровня пилотирования 5 (5 + 0). Игрок выбрасывает 4, этот результат означает, что пилот не смог справиться с управлением и его БатлМех скользит в направлении гексов H-L. Поскольку на этой траектории нет никаких препятствий, путь скольжения БатлМеха будет равен 2-м гексам (4 - 2 равно 2). БатлМех получает 5 пунктов повреждения от падения (50 тонн разделить на 10 равно 5) и по 3 пункта повреждения в каждом гексе скольжения (округленная вверх половина повреждения от падения). Общее количество повреждения равно 11 (5 + 3 + 3).

БРОСОК НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Игроки должны делать бросок навыка пилотирования для своих МехВоинов под воздействием различных обстоятельств, обычно для избежания падения. Все события, которые требуют броска навыка пилотирования, внесены в таблицу Бросков навыка пилотирования на с. 24.

Транспортные средства: Команды транспортных средств делают бросок навыка пилотирования только, для избежания заносов и повреждений при въезде в здания.

Пехота: Юниты пехоты не имеют навыка пилотирования, поэтому для них никогда не делаются броски навыка пилотирования.

ПротоМех: Пилоты ПротоМеха не нуждаются в выполнении бросков навыка пилотирования. Протомех не может упасть, лечь на землю или заскользить. Разрушение ног не приводит к падению, просто юнит становится не способным к перемещению.

СОЗДАНИЕ БРОСКОВ НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Таблица Бросков навыка пилотирования включает в себя ситуации которые требуют, чтобы игрок делал бросок навыка пилотирования для МехВоина управляющего БатлМехом. Каждый раз когда одна из этих ситуаций происходит, игрок добавляет приведенные модификаторы к навыку пилотирования своего МехВоина: суммируя все необходимые модификаторы для данного случая, плюс дополнительные модификаторы от любых других событий, имеющих место в той же самой фазе, а также от повреждений полученных ранее, после чего делает бросок навыка пилотирования. Если результат броска меньше модифицированного уровня навыка пилотирования — БатлМех падает.

Фаза движения: Бросок навыка пилотирования, требующийся во время движения (вхождение в воду или руины, попытка встать или избежать повреждения от падения, и так далее), должен быть сделан немедленно после этого действия. Во время движения БатлМеха могут потребоваться многократные броски в течении одного хода. Например, если БатлМех перемещается через 3 водных гекса глубины 1, игрок должен сделать бросок навыка пилотирования, когда БатлМех входит в каждый из этих трех водных гексов.

Если БатлМех падает в течение фазы движения, имея по крайней мере 2 оставшихся ПД, он может попытаться встать на ноги в этом ходу.

Фаза оружейной атаки: Каждый бросок навыка пилотирования требующийся в результате атаки оружием, должен быть сделан в конце фазы оружейной атаки этого хода. Обратите внимание, что БатлМех делает только один бросок навыка пилотирования после получения 20+ пунктов повреждения в текущей фазе, независимо от того, сколько пунктов повреждения, больше 20, он получил. Все повреждения от оружейных атак вступают в силу прежде, чем игрок делает требуемые броски навыка пилотирования. Если БатлМех падает во время фазы оружейной атаки, он начинает фазу физической атаки в лежащем положении.

Фаза физической атаки: Каждый бросок навыка пилотирования, требующийся из-за физических атак, делается в конце фазы физической атаки. Все повреждения от физических атак вступают в силу прежде, чем игрок делает требуемые броски навыка пилотирования.

В течение фазы оружейной атаки, БатлМех, чей МехВоин имеет уровень навыка пилотирования 5, получает 40 пунктов повреждения и теряет 2 актуатора ноги. Игрок делает один бросок навыка пилотирования за получение 20 или большего количества пунктов повреждения, и еще два из-за потери 2 актуаторов ноги. Модифицированное число навыка пилотирования для каждого из трех бросков равно 8 [5 (уровень навыка пилотирования) + 1 (20+ пунктов повреждения) + 1 (поврежденный актуатор ноги) +1 (поврежденный актуатор ноги)].

В течение фазы физической атаки, того же самого БатлМеха пинают по ноге два других БатлМеха, в результате чего, он теряет другой актуатор и получает еще 23 пункта повреждения. Игрок должен сделать еще четыре броска навыка пилотирования: два из-за двух ударов по ноге, один после потери актуатора ноги, и один для 23 пунктов повреждения. Модифицированное конечное число навыка пилотирования для каждого из четырех бросков 9 [5 (уровень навыка пилотирования) + 2 (существующие повреждения актуаторов) + 1 (новое повреждение актуатора ноги) + 1 (20+ пунктов повреждения)].

ТАБЛИЦА БРОСКА НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Ситуация с БатлМехом	Модификатор
Повреждение БатлМеха	
БатлМех получает 20+ пунктов повреждения в одной фазе	+1
Реактор БатлМеха заглох	+3[1]
Актуатор Ступни/Ноги уничтожен	+1
Актуатор Бедра уничтожен	+2
Попадание в гироскоп	+3
Разрушение гироскопа	Автоматическое падение
Разрушение ноги	Автоматическое падение
Физические атаки против БатлМеха	
БатлМеха пинали	0
БатлМеха толкнули	0
БатлМеха успешно атаковали тараном/смерть сверху	+2
Действия юнита	
БатлМех промахнулся при пинке	0
БатлМех сделал успешную атаку тараном	+2
БатлМех сделал успешную атаку смерть сверху	+4[2]
БатлМех вошел в водный гекс глубиной 1	-1
БатлМех вошел в водный гекс глубиной 2	0
БатлМех вошел в водный гекс глубиной 3+	+1
БатлМех пытается встать	0
БатлМех входит в гекс со щебнем	0
Юнит продолжает бежать после поворота по дорожному покрытию	см. Скользящее движение, ниже
Летящий СВВП продолжает движение после поворота	см. Боковое движение, с. 57
БатлМех прыгает с поврежденным гироскопом или Актуатором Бедра/Ноги/Ступни	см. Повреждения полученные ранее, ниже
БатлМех прыгает с разрушенной ногой	см. Повреждения полученные ранее, ниже
БатлМех бежит с поврежденным гироскопом или актутором Бедра	см. Повреждения полученные ранее, ниже
Специальный случай	
МехВоин пытается избежать повреждения, при падении БатлМеха	+1/уровень падения

Повреждения полученные ранее	
За актуаторы Ноги/Ступни предварительно разрушенные	+1
За актуатор Бедра предварительно разрушенный	+2
Гироскоп предварительно пораженный	+3
Предварительно разрушенная нога	+5[4]

Скользящее движение	
Количество гексов пройденных до начала скольжения	
0-2	- 1
3-4	0
5-7	+1
8-10	+2
11+	+4

Движения в зданиях[3]	
Юнит входит/выходит в гекс с легким зданием	0
Юнит входит/выходит в гекс со средним зданием	+1
Юнит входит/выходит в гекс с крупным зданием	+2
Юнит входит/выходит в гекс с укрепленным зданием	+5
Гексы пройденные до входа в здание	
1-2	0
3-4	+1
5-6	+2
7-9	+3
10+	+4

[1]Один раз течение хода, когда реактор заглох. Если впоследствии МехВоин должен сделать бросок навыка пилотирования для Меха с заглохшим реактором, БатлМех автоматически падает.

[2]Автоматически терпят неудачу, если атака смерть сверху неудачна.

[3]Только чтобы избежать повреждения. Не кончается падением, если бросок навыка пилотирования неудачен. *см. Здания, с. 49*. Добавьте дополнительный модификатор +1, если юнит протаранен или пошел на таран (в дополнении к +2 модификатору, обычно требуещемуся в этой ситуации).

[4]После этого повреждения не добавляют модификаторы для других поврежденных актуаторов в этой ноге.

ПАДЕНИЕ

Когда БатлМех падает, он всегда получает повреждение, количество которого зависит от его веса и высоты падения. Пилот также может получить повреждение, но это зависит от броска навыка пилотирования.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ

Чтобы определить положение БатлМеха после падения, игроки должны использовать свои суждения и приведенные ниже руководящие принципы, чтобы получить разумный результат. Местоположение после падения должно также учитывать действие, которое спровоцировало это падение.

Вообще, когда БатлМех падает, перемещаясь от одного возвышения к другому, он будет падать в более низкий из этих двух гексов. Если падение происходит в течение фазы движения на одном уровне, БатлМех упадет в том гексе, в который он входил. Если падение происходит из-за оружейной или физической атаки, или любой другой причины во время битвы, БатлМех падает в том гексе, в котором он находится в этот момент.

Чтобы найти число уровней падения БатлМеха, нужно вычесть уровень высоты гекса в который БатлМех упал от уровня высоты гекса из которого БатлМех падал.

Столкновения: Если БатлМех падает в гекс, занятый другим БатлМехом, второй БатлМех также получает повреждение, в зависимости от того, как БатлМех падает. Если БатлМех упал из гекса, уровень которого выше на 2 или более гекса приземления — используются правила *Случайного падения*, с. 45. Если БатлМех упал из гекса, уровень высоты которого выше только на 1 или равен 0 — используются правила *Эффекта домино*, с. 45. Если БатлМех падает в гекс, занятый пехотой и/или транспортным средством — БатлМех не попадает по ним.

ТАБЛИЦА НАПРАВЛЕНИЯ ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ

Результат броска (1D6)	Новое направление	Сторона попадания
1	То-же самое	Перед
2	1 гекс вправо	Правая сторона
3	2 гекса вправо	Правая сторона
4	Противоположное	Зад
5	2 гекса влево	Левая сторона
6	1 гекс влево	Левая сторона

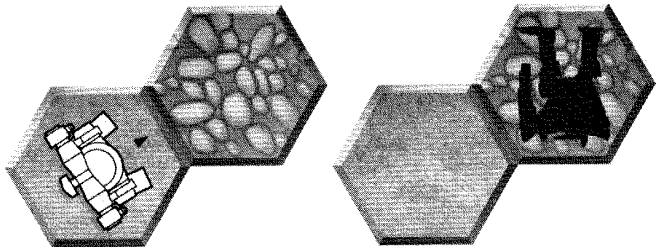
Направление после падения

Когда БатлМех падает, получая повреждения, направление его лицевой стороны может измениться, что повлияет на определение направления повреждения от падения (другими словами, какую из колонок таблицы Локации попадания батлМеха необходимо использовать).

Чтобы определить направление лицевой стороны юнита после падения, а также локации БатлМеха, которые получат повреждение от падения, бросают 1D6 и консультируются с таблицей Направления после падения.

Упавший БатлМех лежит лицом вниз, в гексе падения. Если БатлМех падает на одну из своих сторон или на спину, он автоматически поворачивается лицом вниз, после получения повреждения.

БатлМех на диаграмме входил в гекс со щебнем и неудачно произвел бросок навыка пилотирования. Игрок бросает 1D6 с результатом 3 и консультируется с таблицей Направления после падения. БатлМех теперь лежит повернувшись



на две стороны гекса вправо (по часовой стрелке) от своего первоначального направления движения и получает повреждение от падения по своей правой стороне. Теперь он лежит лицом вниз в гексе с руинами.

Повреждение БатлМеху от падения

БатлМех всегда получает повреждение при падении, равняющееся 1 пункту за каждые 10 тонн (округляя вверх), составляющих вес БатлМеха, умноженных на число уровней падения плюс 1. Если БатлМех падает в водный гекс, к которому следует относиться как к гексу уровня 0, то он получает только половину повреждения от падения(округляя вверх).

Делите полученное повреждение на группы по 5 пунктов в каждой: другими словами, формируйте так много групп с 5 пунктами повреждения насколько это возможно, формирую остающиеся пункты в последнюю группу, и определите локацию попадания, отдельно для каждой группы. Например, БатлМех, который получает 33 пункта повреждения от падения, получает шесть групп попаданий по 5 пунктов и одну группу с 3 пунктами. Чтобы определить локации повреждений, используйте соответствующую колонку таблицы Локации попадания БатлМеха, с. 34 в *Битве*, как предписывает таблица Направления после падения.

Если падение происходит в течение фазы движения, повреждение применяется в этой фазе.

Грассхоппер в гексе с уровнем возвышения 1 пытается встать в течение фазы движения. МехВоин проваливает бросок навыка пилотирования, и БатлМех падает снова в тот же самый гекс. БатлМех упал с уровня 1 на уровень 1 (тот же самый гекс) то есть на 0 уровней.

Игрок выкидывает 1 по таблице Направления после падения и находит, что БатлМех упал в том же самом направлении, в котором стоял. Соответственно он получает повреждение от падения по своей передней стороне. Grasshopper получает 7 пунктов повреждения (70 тонн разделенные на 10 равно 7; число уровней падения 0 плюс 1 равняется 1; 7x1 получаем 7).

Эти 7 пунктов разделены на две группы: одна группа из 5 пунктов и одна группа из 2. Игрок использует колонку перед/тыл таблицы Локации попадания БатлМеха, для определения локации повреждения.

Повреждение от падения МехВоину

Чтобы определить, получил ли пилот повреждение, при падении БатлМеха, игрок делает еще один бросок навыка пилотирования после каждого падения. Сначала, примените все стандартные модификаторы к конечному числу, затем добавьте дополнительно +1 к числу навыка пилотирования МехВоина за каждый уровень падения. Если полученный результат броска равен или больше, чем это модифицированное число навыка пилотирования, то МехВоин избегает получения повреждения. Если результат броска меньше — МехВоин получает 1 пункт повреждения.

БИТВА

После того, как игроки заканчивают фазу движения, они переходят к битве. Юниты *BattleTech* проводят два вида атак: оружейные и физические. Для оружейных атак, любой юнит использует свое вооружение, типа ракет, лазеров и автоматических пушек. При физических атаках, БатлМех использует свой собственный массивный вес, для нанесении повреждения цели.

В *BattleTech*, и оружейные и физические атаки сначала причиняют повреждение внешней броне, защищающей каждый БатлМех и транспортное средство. Когда атака или ряд атак уничтожают пункты брони во всей локации, любое оставшееся повреждение воздействует на внутреннюю структуру юнита в этой локации. Каждая атака, которая повреждает внутреннюю структуру юнита, может закончиться критическим попаданием, которое в свою очередь может повредить оружие, систему движения или даже полностью уничтожить юнит.

Большинство юнитов пехоты не имеют брони, так что успешные атаки против них уменьшают число солдат во взводе вместо, уничтожения пунктов брони. Юниты в боевой броне поглощают повреждение имеющимися пунктами брони таким же образом, как транспортные средства, и нападавшему приходится делать многократные попадания, чтобы уничтожить их. Специальные боевые правила для ПротоМехов, транспортных средств и пехоты находятся на страницах 54, 58 и 62, соответственно. Если правила не описывают иначе, следующие разделы правил распространяются на транспортные средства и пехоту.

ДЕКЛАРАЦИЯ АТАКИ

Как описано в главе *Ход игры* (с. 14), все атаки объявляются прежде, чем решаются. Только те атаки из оружия, которые были объявлены во время декларации оружейных атак, решаются в течении фазы оружейной атаки. Аналогично, только те физические атаки, которые были объявлены во время декларации физических атак, решаются в течении фазы физической атаки.

Все объявленные атаки должны быть полностью решены, даже если намеченная цель была уничтожена прежде, чем решены все атаки против нее (хотя любая атака может быть отменена, если ее модифицированное число попадания окажется больше, чем 12; *см. Модифицированное число попадания*, с. 30). Аналогично, те атаки, которые не были объявлены, не могут быть сделаны, даже если для этого представляется возможность в течении игры.

ПОВОРОТ ТОРСА/ВРАЩЕНИЕ БАШНИ

В дополнении к декларации оружейных атак каждого юнита, игроки могут объявлять о повороте торса своих БатлМехов или о повороте башни транспортных средств или зданий, оснащенных ими. Направлении этих поворотов сохраняется до конца хода, воздействуя на арки стрельбы, как в фазе оружейной атаки и так и в фазе физической атаки. Торс или башня возвращаются к своему первоначальному положению в конечной фазе.

БатлМех: БатлМех может поворачивать свой торс на одну сторону гекса (60 градусов) влево или вправо от направления своих ног. Это новое направление смещает арку стрельбы всей верхней половины тела БатлМеха как описано в *Арках стрельбы*, с. 28, но направление движения и локации попадания БатлМеха определяются по напревлению его лицевой стороны.

Транспортные средства: Транспортные средства оборудованные башнями могут поворачивать их на любую сторону гекса. Вращение башни сдвигает арку стрельбы транспортного средства, как описано в *Арках стрельбы*, с. 28

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Чтобы провести атаку против цели, должна иметься чистая Линия Видимости (ЛВ) между атакующим и его целью. ЛВ между двумя юнитами определяется по прямой линии, идущей от центра гекса атакующего юнита к центру гекса целевого юнита. Любые гексы, через которые эта линия проходит, входят в ЛВ, даже если эта линия только касается гекса. Если ЛВ проходит точно между двумя гексами,то целевой игрок выбирает через который из этих двух гексов она проходит.

Гексы, содержащие атакующий и целевой юниты не рассматриваются при определении ЛВ, и они никогда не влияют на ЛВ и не блокируют ее (см. *Водные гексы*, с. 28 и *Подводные действия*, с. 94 по поводу исключений из этих правил).

Смежные юниты: Юниты в смежных гексах всегда имеют ЛВ друг к другу. Однако, если юнит находится под водой, а юнит в смежном гексе нет — это является исключением из этих правил, см. *Подводные действия*, с.94.

ВЫСОТА

Все возвышения гексов отмечены на карте. Гексы с уровнем высоты больше 0, являются холмами. Гексы с уровнем высоты меньше 0, являются провалами. Все они могут затрагивать ЛВ. Гексы, уровень высоты которых не обозначен или не может быть определен, рассматриваются как гексы с уровнем 0.

Лес: Лес возвышается на 2 уровня выше высоты основного ландшафта гекса, в котором он расположен. Юниты, занимающие лесные гексы, стоят на основном ландшафте, а не на вершине деревьев (см. *Движение СВВП* как исключение, с. 56).

Здания: Здания возвышаются над гексом, который они занимают, на число уровней высоты самого здания, которое имеется в описании этого здания.

Вода: Водные гексы имеют определенный уровень глубины, а поверхность воды фактически лежит на уровне 0. Уровень глубины водного гекса это уровень дна водоема, а не уровень его поверхности. Это означает, что вода вмешивается в целевую линию видимости, отсекая ту часть юнита, которая ниже уровня 0, в то время когда БатлМех стоит на глубине гекса.

Юниты: При определении ЛВ к БатлМеху, считается ,что тот возвышается на 1 уровень выше уровня высоты гекса, который занимает. Лежащий БатлМех имеет ту же самую высоту, что и сам гекс в котором он находятся, точно также как и все другие типы наземных юнитов. СВВП добавляет свою высоту полета к уровню высоты гекса, в то время как субмарины вычитают свою глубину погружения от уровня поверхности воды (обычно уровень 0).

ПротоМехи: При определении ЛВ ПротоМехи рассматриваются как транспортные средства. Они не возвышаются над ланшафтом на 1 уровень как БатлМехи.

ВМЕШИВАЮЩИЙСЯ ЛАНДШАФТ

Ландшафт лежащий на ЛВ между атакующим и целевым юнитами (исключая гексы занятые ими) называется вмешивающимся ландшафтом. Гексы этого ландшафта

могут как входить, так и не входить в ЛВ, в зависимости от их высоты относительно атакующего и цели. Аналогично, особенности типов ландшафта (здания, вода, лес, и тому подобное) в гексах по ЛВ между атакующим и целью могут влиять или не влиять на ЛВ, в зависимости от их высоты относительно атакующего и цели. Фактически, только особенности ландшафта, имеющие возвышения (например деревья или здания), могут влиять на ЛВ.

Например, руины здания не вмешиваются, хотя сам гекс содержащий эти руины, имея определенную высоту, мог бы.

Используйте следующие руководящие принципы, чтобы определить, вмешивается ли ландшафт в ЛВ.

Ландшафт влияет на ЛВ между двумя юнитами если:

- ***ландшафт или особенность ландшафта выше чем оба юнита, или***
- ***ландшафт или особенность ландшафта смежен с атакующим и выше чем атакующий, или***
- ***ландшафт или особенность ландшафта смежен с целью и выше чем цель.***

Эффекты вмешивающегося ландшафта

Вмешивающийся ландшафт имеет следующие эффекты на ЛВ.

Холмы: Вмешивающиеся уровни высоты (холмы) блокируют ЛВ.

Здания: Вмешивающиеся здания блокируют ЛВ.

Редкий лес: Три или большее количество гексов вмешивающегося редкого леса блокируют ЛВ. Один гекс вмешивающегося редкого леса, объединеный с одним или большим количеством гексов вмешивающегося густого леса также блокирует ЛВ.

Густой лес: Два или больше гексов вмешивающегося густого леса блокируют ЛВ. Один гекс вмешивающегося густого леса, объединенный с одним или большим количеством гексов вмешивающегося редкого леса также блокирует ЛВ.

Вода: Вмешивающиеся водные гексы блокируют ЛВ, если атакующий или цель полностью погружены и нет вмешательства другого ландшафта, см. также *Водные гексы, с. 28, Подводные действия, с. 94* и *Частичное перекрытие.*

Юниты: Вмешивающиеся юниты не влияют на ЛВ или на проведение атак.

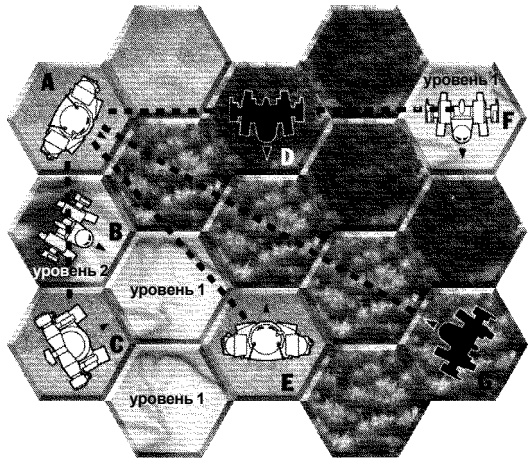


Диаграмма выше иллюстрирует некоторые принципы линии видимости. БатлМех в гексе A хочет сделать атаку в этом ходу. Он стоит в гексе с уровнем 0, поэтому рассматривается, что ЛВ к нему приходит на уровень 1. Определяя ЛВ от БатлМеха в гексе A к другим показанным Мехам, мы получаем следующие результаты:

Мех A имеет чистую ЛВ к Меху в гексе B, потому что в данном случае холм уровня 2, находясь в смежном гексе занятым целью, не является вмешивающимся при проверке ЛВ. Линия видимости к Меху в гексе C блокирована этим же самым холмом, потому что он выше чем оба юнита.

ЛВ к Меху в гексе D проходит непосредственно между ровным гексом и гексом с редким лесом. Хотя редкий лес является вмешивающимся ландшафтом, он не блокирует ЛВ, так как густой лес находящийся в целевом гексе не является вмешивающимся, и не имеет никакого эффекта на ЛВ.

ЛВ к Меху в гексе E проходит через холм уровня 1 и один гекс с редким лесом, поэтому линия видимости также не блокируется.

Мех в гексе F, стоящий на холме уровня 1, имеет при этом полную высоту 2. Ни один из лесных гексов между юнитами в гексах A и F не выше чем оба юнита. Редкий лес, смежный с гексом A выше чем Мех в гексе A, так что этот лес является вмешивающимся ландшафтом. Густой лес, смежный с гексом F не выше чем Мех в гексе F, поэтому этот лес не является вмешивающимся. Густой лес в гексе D не выше обоих юнитов, также не является вмешивающимся. Следовательно, только один гекс с редким лесом входит в ЛВ, не блокируя ее.

ЛВ к Меху в Гексе G блокирована, так как имеется три вмешивающихся гекса с редким лесом.

Вы можете использовать эту диаграмму для практического нахождения ЛВ для других юнитов. Попытайтесь определить, сколько целей каждый юнит может видеть, и сравнить ваши результаты с правильными результатами: гекс B имеет 6 целей, гекс C имеет 5 целей, гекс D имеет 5 целей, гекс E имеет 6 целей, гекс F имеет 6 целей, и гекс G имеет 4 цели.

ЧАСТИЧНОЕ ПЕРЕКРЫТИЕ

Только стоящий БатлМех может иметь частичное перекрытие от ландшафта. Для получения частичного перекрытия, БатлМех должен быть смежен с гексом, высота которого равна его высоте по ЛВ, и этот гекс должен лежать между ним и атакующим юнитом. Например, Мех стоящий на ландшафте с уровнем 0 имеет, при определении ЛВ, уровень высоты 1. Смежный гекс с уровнем высоты 1, находящийся между атакующим и целью обеспечивает частичное перекрытие цели. Кроме того, атакующий юнит должен иметь такой же уровень высоты или ниже, чем целевой юнит, чтобы получить частичное перекрытие. Другими словами, атакующий, который стреляет сверху вниз не использует частичного перекрытия своей цели.

Холмы и здания (или комбинация обоих) обеспечивают частичное перекрытие. БатлМех не получает частичного перекрытия от леса. Частичное перекрытие не блокирует ЛВ, но добавляет +3 модификатор к числу попадания атакующего. Используйте таблицу Локации удара БатлМеха (с. 40) чтобы определить локацию попадания для частично скрытой цели. (см. *Модификаторы числа попадания*, с. 30, для дальнейших объяснений.)

ПротоМехи: Так как ПротоМехи возвышаются над ландшафтом как транспортные средства, то они не могут пользоваться частичным перекрытием.

ВОДНЫЕ ГЕКСЫ

Водный гекс глубиной 1 обеспечивает частичное перекрытие для стоящего БатлМеха, занимающего этот гекс. Поскольку вода окружает Мех, частичное перекрытие применяется, даже если атакующий находится на более высоком уровне, чем цель. Вода глубиной 2 или более, полностью блокирует ЛВ к БатлМеху и от БатлМеха, стоящего в этом гексе. ЛВ так же блокируется для лежащего Меха на глубине 1 или более.

Транспортные средства: Суда на воздушной подушке перемещающиеся по водным гексам и поверхностные морские суда двигаются на уровне 0. Субмарины могут находится как на поверхности воды, так и на любом уровне под водой (см. *Подводные действия, с. 94*). Другие типы транспортных средств не могут входить в водные гексы.

Подводные атаки: Имеются правила для специальных случаев, которые относятся к атакам юнитов перемещающихся под водой, см. *Подводные действия, с. 90.*

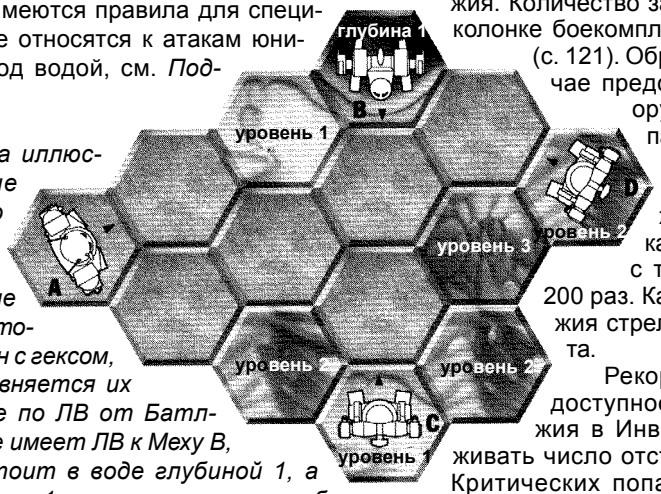


Диаграмма справа иллюстрирует некоторые примеры частичного перекрытия. БатлМехи C и D имеют частичное пе-рекрытие для БатлМеха A, потому что каждый смежен с гексом, высота которого равняется их собственной высоте по ЛВ от БатлМеха A. БатлМех A не имеет ЛВ к Меху B, потому что тот стоит в воде глубиной 1, а холм с уровнем высоты 1 становится выше собственной высоты Меха B.

Ни один БатлМех не имеет частичного перекрытия от Меха B, хотя ЛВ блокирована к Меху A.

Мех B имеет частичное перекрытие от Меха D. Хотя имеется холм уровня 2, смежный с Мехом C по ЛВ, он не обеспечивает частичного перекрытия, так как Мех D имеет больший уровень высоты, чем Мех C. Несмотря на то, что Мех D стоит на большем, чем Мех B, уровне высоты, Мех в гексе B имеет частичное перекрытие от Меха в гексе D .

Мехи в гексах B и D имеют частичное перекрытие для Меха в гексе C. Даже при том, что Мех C находится выше чем Мех B, вода все равно обеспечивает частичное перекрытие.

ОРУЖЕЙНЫЕ АТАКИ

В течение фазы оружейной атаки, игроки используют вооружение своих юнитов, пытаясь нанести повреждение противнику. Чтобы один юнит мог стрелять в другой, атакующий юнит должен иметь линию видимости к цели, а цель должна быть в пределах радиуса действия оружия, которым игрок желает воспользоваться и находиться в арке стрельбы этого оружия. В этом случае, атакующий игрок вычисляет вероятность поражения цели, основанную на расстоянии до цели, движении цели и атакующего, вмешивающемся ландшафте, и других факторах.

Игроки стреляют из каждого оружия юнита отдельно, и могут, при желании, стрелять всем или только некоторыми видами оружия своего юнита, в пределах ограничений, описанных ниже. Если в правилах не заявлено иначе, каждое оружие может стрелять только один раз за ход. Если атака поражает цель, атакующий игрок определяет локацию попадания, а защищающийся игрок делает запись результата повреждения на рекордшите своего юнита.

Обратите внимание, что раздел оружейных атак содержит общие правила для арок стрельбы, причинения повреждения и критических попаданий. Эти правила так же распространяются и на физические атаки (с. 39).

РАСХОД БОЕПРИПАСОВ

БатлМех несет ограниченное количество боеприпасов для пусковых установок ракет, пулеметов, автоматических орудий и других видов баллистического и ракетного оружия. Количество залпов для этих типов оружия указано в колонке боекомплекта таблицы Оружия и Оборудования (с. 121). Обратите внимание, что «залп» в этом случае представляет собой количество доступных оружию атак, а не количество ракет или патронов боекомплекта. Например, РДД-20 с одной тонной боекомплекта имеет шесть выстрелов; следовательно оружие может стрелять шесть раз, выпуская по двадцать ракет в залпе. Пулемет с тонной боекомплекта может стрелять 200 раз. Каждый раз когда одно из этих типов оружия стреляет, расходуется залп его боекомплекта.

Рекордшит для каждого юнита указывает доступное количество залпов для каждого оружия в Инвентаре оружия. Игрок должен отслеживать число отстреленных залпов, используя таблицу Критических попадания , делая пометку (когда атака продекларирована) рядом с соответствующим слотом боекомплекта, каждый раз, когда он стреляет из соответствующего оружия. Когда количество пометок будет равняется количеству залпов боекомплекта, находящихся в этом слоте, то этот слот пуст. Если другие слоты в БатлМехе не содержат такого же типа боекомплекта, то оружие остается без боеприпасов и не может стрелять в остальной части игры. Любое однотипное оружие может использовать боеприпасы из слота боекомплекта, который несет тот же самый тип боеприпасов. Боекомплект не обязательно должен находиться в той же самой локации, где и оружие. Например, РДД-15 находящаяся в левой руке может использовать боекомплект РДД-15, который находится в любой локации, но РДД-15 не может использовать боекомплект РДД 5, 10, или 20.

Пехота: Юниты пехоты не отслеживают количество боеприпасов, за исключением ракетных ударов бронированной пехоты (см. *Атаки бронированной пехоты*, с. 63).

АРКИ СТРЕЛЬБЫ

Если атакующий юнит имеет ЛВ к предназначенной цели, атакующий игрок должен проверить арки стрельбы оружия своего юнита, чтобы определить, каким оружием можно поразить цель. Имеются четыре арки стрельбы: передняя арка, арка левой стороны, арка правой стороны, и тыловая арка. Следующие диаграммы иллюстрируют границы для каждой арки. Чтобы определять точные границы арок стрельбы (передней, левой стороны и правой стороны), проводятся прямые линии от стреляющего юнита через гексы A и B, как показано на соответствующей диаграм-

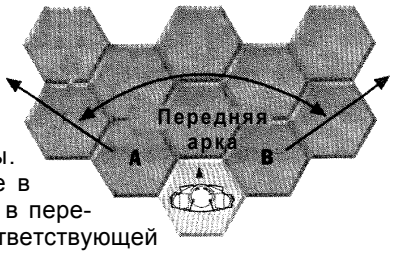
ме. Арка стрельбы включает в себя гексы между этими двумя линиями, а также гексы, через которые они проходят.

(Обратите внимание, что арки стрельбы простираются от стреляющего юнита до края играющей области. Максимальные расстояния стрельбы для различных типов оружия описаны в таблице оружия и оборудования, см с. 121 в главе *Строительство*).

Пехота: Пехота не имеет ограничивающих арок стрельбы.

ПротоМехи: ПротоМехи используют арки стрельбы БатлМехов. Если ПротоМех оснащен главным оружием, то оно может стрелять в переднюю арку, арку левой и правой рук, что в сочетании с поворотом торса дает возможность кругового обстрела.

ПЕРЕДНЯЯ АРКА

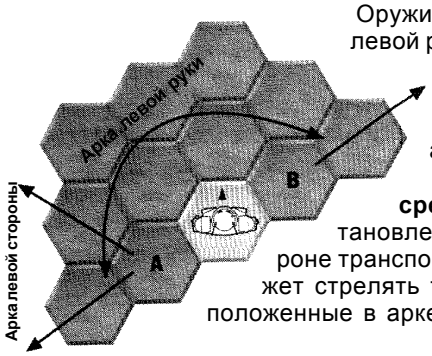


Оружие, установленные в трех передних локациях торса, ногах и голове БатлМеха, может стрелять только в цели, находящиеся в передней арке стрельбы. Оружие установленное в руках, может стрелять в передней арке и в арке соответствующей руки.

Оружие установленное в ноге: Оружие установленные в ноге не может стрелять через гекс, который обеспечивает атакующему Меху частичное перекрытие.

Транспортные средства: Оружие, установленное в передней локации транспортного средства может стрелять только в переднюю арку. Оружие, установленное в башне, также стреляет только в переднюю арку, хотя эта арка стрельбы может вращаться, как описано в разделе *Поворот арок стрельбы*.

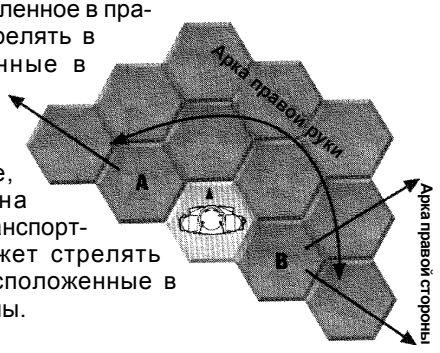
АРКА ЛЕВОЙ СТОРОНЫ



Оружие, установленное в левой руке может стрелять в цели, находящиеся в арке левой руки и передней арке.

Транспортные средства: Оружие, установленное на левой стороне транспортного средства может стрелять только в цели, расположенные в арке левой стороны.

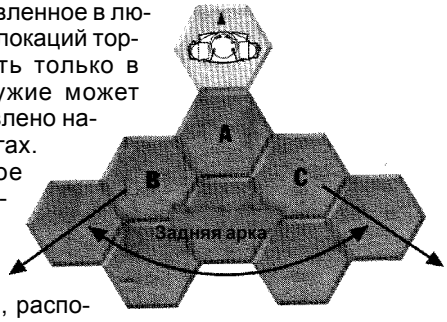
АРКА ПРАВОЙ СТОРОНЫ



Оружие, установленное в правой руке может стрелять в цели, расположенные в арке правой руки и передней арке.

Транспортные средства: Оружие, установленное на правой стороне транспортного средства может стрелять только в цели, расположенные в арке правой стороны.

ЗАДНЯЯ АРКА

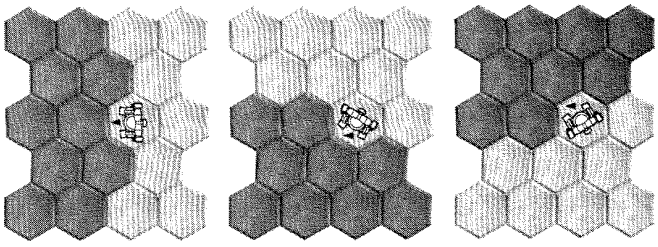


Оружие, установленное в любой из трех задних локаций торса, может стрелять только в заднюю арку. Оружие может также быть установлено назад в голове и ногах. Все установленное назад оружие обозначено на рекордшите Меха буквой R и может стрелять только в цели, расположенные в задней арке стрельбы.

Чтобы определить границы задней арки Меха, проведите одну прямую линию, начинающуюся в гексе А через гекс В, а другую, начинающуюся в гексе А и проходящую через гекс С, как показано на диаграмме задней арки. Задняя арка стрельбы включает в себя гексы между этими двумя линиями, а также гексы, через которые они проходят.

Оружие установленное в ноге: Оружие установленное в ноге не может стрелять через гекс, который обеспечивает атакующему Меху частичное перекрытие.

Транспортные средства: Оружие, установленные на задней стороне транспортного средства может стрелять только по целям, расположенным в тыловой арке стрельбы.



Торс прямо | Торс повернут влево | Торс повернут вправо

ПОВОРОТ АРОК СТРЕЛЬБЫ

В течение декларации оружейной атаки, БатлМех может поворачивать свой торс на одну сторону гекса влево или вправо, сохраняя первоначальное направление движения своих ног. Это означает, что БатлМех может двигаться в одном направлении, а стрелять в другом. Арки стрельбы верхней части БатлМеха определены направлением его торса, а не лицевой стороной Меха; для оружия установленного в ногах, арки стрельбы, включая атаки пинком, всегда ориентируются по направлению его ног.

Когда торс БатлМеха поворачивается, арки стрельбы для всего оружия, установленного в верхней части Меха, поворачиваются вместе с ним, как показано на диаграмме.

Лежащий Мех: Лежащий Мех не может поворачивать свой торс.

Транспортные средства: Оружие установленное в башне транспортных средств, может стрелять в любую сторону гекса, по правилам *Поворота торса/вращения башни, с. 26*. Границы арки стрельбы башни образовываются как передняя арка, за исключением того, что направление этой арки ориентируются по той стороне гекса, в которую башня в настоящее время повернута, а не стороной гекса, которая определяет направление движения транспортного средства.

СТРЕЛЬБА ИЗ ОРУЖИЯ

После того, как игрок определил, что цель находится в пределах ЛВ и выбрал арки стрельбы для оружия своего юнита, он может провести оружейную атаку. Чтобы пора-

зить цель, игрок подсчитывает расстояние в гексах до цели и определяет тип оружия, способного поразить ее. Используя базовое число попадания основанное на уровне навыка стрельбы юнита, игрок добавляет для каждого оружия, из которого будет произведена стрельба, соответствующие модификаторы в большую или меньшую сторону, основанные на типе используемого оружия и оборудования, на влиянии вмешивающегося ландшафта и на способе движения. Все добавленные модификаторы образуют модифицированное число попадания. Игрок бросает 2D6, чтобы определить, поражает ли атака цель. Если результат равен или больше чем модифицированное число попадания, атака поражает в цель. Если оружию, из которого производится стрельба, требуются боеприпасы, игрок отмечает их расход.

Каждое оружие может стрелять только один раз за ход.

Юнит не может делать оружейные атаки против других юнитов, занимающих тот же самый гекс, что и атакующий. (см. *Пехоту* для исключений.)

БАЗОВОЕ ЧИСЛО ПОПАДАНИЯ

Базовое число попадания для оружейной атаки равно уровню навыка стрельбы стреляющего юнита.

МОДИФИЦИРОВАННОЕ ЧИСЛО ПОПАДАНИЯ

Модифицированное число попадания равняется базовому числу попадания плюс все модификаторы для расстояния, движения, ландшафта, и других факторов, обсужденных в *Модификаторах попадания*, ниже. Если модифицированное число попадания больше 12, выстрел автоматически промахивается. В этом случае игрок может отказаться от этой атаки избегая, таким образом, расхода боеприпасов и повышения температуры. Запрещается переназначать обьявленную атаку на другую цель.

МОДИФИКАТОРЫ ПОПАДАНИЯ

Базовое число попадания может быть изменено множеством факторов, включая расстояние, ландшафт, движение, многократные цели, температуру, повреждение, лежащие и неподвижные цели. Все модификаторы являются совокупными.

Модификатор расстояния

Чем дальше цель от атакующего юнита, тем труднее ее поразить. Модификатор расстояния для атаки, определяется расстоянием между атакующим юнитом и целью. Чтобы определить это расстояние, найдите самый короткий путь до цели, и сосчитайте количество гексов между атакующим и целью, начиная с гекса, смежного с гексом атакующего по линии видимости, включая гекс цели. Общее количество гексов и есть расстояние до цели.

Дальность стрельбы для всех видов оружия, приведена в таблице Оружия и оборудования, см. с. 121, и подразделяется на три расстояния: короткое, среднее и длинное. Используя данную таблицу, найдите в колонке, для соответствующего оружия значение найденного расстояния до цели и определите, является ли текущее расстояние коротким, средним, длинным или же цель находится за пределами максимального расстояния стрельбы. Выстрел на коротком расстоянии не требует дополнительного модификатора. Выстрел на среднем расстоянии имеет модификатор попадания +2, в то время как выстрел на длинном расстоянии имеет модификатор +4.

Юнит не может поразить цель, если расстояние до нее больше, чем дальность стрельбы его оружия. Однако юнит может стрелять по целям, находящимся за пределами дальности стрельбы, только для того, чтобы избавиться от боеприпасов.

Модификатор минимального расстояния

Некоторые типы оружия, такие как ППЧ, автоматические пушки и ракеты дальнего действия (РДД), разработаны для атаки цели на дальнем расстоянии. Когда их используют при стрельбе по целям на близком расстоянии, они теряют свою эффективность. Минимальное расстояние прицеливания для таких видов оружия и расстояние на котором такое оружие становится менее эффективным приведены в таблице Оружия и Оборудования, с. 121.

Если цель находится на минимальном расстоянии от атакующего, добавте к числу попадания +1. За каждый гекс ближе к атакующему, добавьте дополнительно +1 к числу попадания. Это объясняется тем, что дальнобойными видами оружия тяжелее поразить цель на очень близких расстояниях.

Проекторная Пушка Частиц (ППЧ) имеет минимальное расстояние стрельбы 3 гекса. Если Банши стреляет из ППЧ в Дракон с расстояния 3-х гексов, это добавляет модификатор минимального расстояния +1 к его числу попадания. Если Дракон находится только на расстоянии 2 гексов, добавляется модификатор +2. Если цель на расстоянии 1 гекс, модификатор +3. Диаграмма ниже показывает модифицированное число попадания для ППЧ на различных расстояниях при навыке стрельбы 4.

Если Мех в вышеупомянутом примере позволяет приблизиться своей цели на расстояние 2 гексов от его позиции, игрок должен модифицировать число попадания для этого БатлМеха, так как цель находится внутри минимального расстояния его оружия.

К базовому числу попадания 4, равному уровню навыка стрельбы МехВоина 4, в этом случае добавляется модификатор минимального расстояния +2. В результате атакующий Мех получает модифицированное число попадания 6, что равносильно нахождению цели на среднем расстоянии.

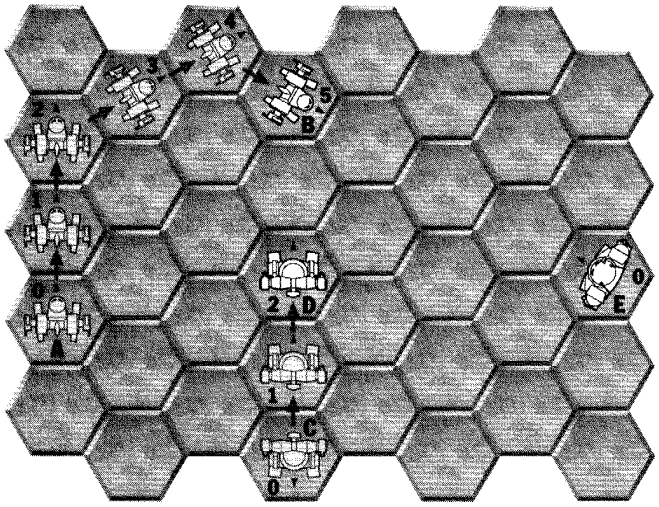
Движение атакующего

Перемещающемуся атакующему юниту значительно труднее вести прицельную стрельбу, что отражается на вероятности поражения цели. Поэтому число попадания атакующего юнита изменяется модификатором собственного движения, используя таблицу Модификаторов атаки. Модификатор движения атакующего основан на способе использующегося движения (ходьба, бег, прыжок), в течении хода, независимо от фактического расхода ПД или пройденной дистанции.

Пехота: Пехота не добавляет модификатор движения для атаки.

Движение цели

Передвигающуюся цель тяжелее поразить, и поэтому число попадания атакующего юнита дополнительно изменяется движением его цели, используя таблицу Модификаторов атаки. Модификаторы движения цели основаны на количестве гексов, пройденых ею независимо от числа потраченных пунктов движения. Если цель перемещалась



назад и вперед в одном и том же ходу, используете модификатор основанный на числе гексов, пройденых целью от того гекса, в котором юнит последний раз полностью изменил направление своего движения. Например, если бы цель переместилась назад на 3 гекса и затем вперед на 2 гекса, модификатор движения цели был бы основан только на заключительных 2 гексах движения, в результате чего модификатор движения цели равнялся бы 0. Обратите внимание, что если цель прыгнула в текущем ходу, игрок должен добавить модификатор прыжка +1 в дополнение к модификатору числа пройденных гексов.

Диаграмма на следующей странице, иллюстрирует модификаторы числа попадания, которые мы обсудили ранее. Дженнер использовал для своего движения ходьбу, для того чтобы переместиться из гекса A в гекс B. И хотя он израсходовал 7 ПД за ход, фактически его перемещение составило 5 гексов. ЯгерМех использовал для своего движения бег, для того чтобы добраться из гекса C в гекс D, приближаясь к Дженнеру. Его общее количество ПД бега равно 5, но переместился он лишь на 2 гекса. Наконец, Атлас не передвигался в этом ходу и продолжает стоять в гексе E. Все Мехи имеют стандартные уровни навыка стрельбы 4.

Дженнер стреляет из четырех средних лазеров в Атлас. Цель располагается на расстоянии 4 гексов, что является средним расстоянием для стрельбы из этого оружия, поэтому к числу попадания добавляется модификатор расстояния +2. Дженнер использовал для движения в этом ходу ходьбу, поэтому модификатор движения атакующего +1. Цель не двигалась. Базовое число попадания 4. Следовательно, модифицированное число попадания 7 (базовое 4 + расстояние 2 + движение атакующего 1 = 7).

ЯгерМех атакует Дженнера стреляя из АП/5. ЯгерМех использовал бег при движении в этом ходу, поэтому он должен добавить к своему базовому числу попадания модификатор движения атакующего +2. Цель переместилась на 5 гексов, что добавляет модификатор движения цели +2. Расстояние до цели 2 гекса. Однако, АП/5 имеет минимальное расстояние стрельбы 3 гекса. Это означает, что атака на расстоянии 3-х гексов изменяется модификатором +1, в то время как атака, сделанная на дистанции 2-х гексов (вроде этой атаки) изменяется модификатором +2. Модифицированное число попадания для ЯгерМеха из АП/5 равно 10 (базовое 4 + движение атакующего 2 + движение цели 2 + минимальное расстояние 2 = 10).

Атлас выпускает свои РДД в ЯгерМех. Расстояние до цели - 4 гекса, но РДД имеют минимальное расстояние 6. Это означает, что для данной атаки применяется модификатор минимального расстояния +3. Атлас не двигался, следовательно модификатор движения атакующего равен 0. ЯгерМех бежал потратив 5 ПД фактически переместившись на 2 гекса, поэтому модификатор движения цели также равен 0. Модифицированное число попадания для атаки РДД - 7 (базовое 4 + минимальное расстояние 3 = 7).

Модификаторы ландшафта

Ландшафт может влиять на вероятность успешности выстрелов, вынуждая атакующего учитывать вмешивающийся ландшафт и частичное перекрытие. Определенные модификаторы ландшафта описываются ниже.

Редкий лес: Добавьте модификатор ландшафта +1, если цель занимает гекс с редким лесом. Дополнительно, измените число попадания на +1 за каждый гекс с редким лесом, находящийся между атакующим и целью. (Лес должен быть вмешивающимся, как определено в *Линии видимости, с. 26*). Если верхушки деревьев расположенные между юнитами находятся ниже ЛВ, не применяйте этот модификатор.)

Густой лес: Добавьте модификатор ландшафта +2, если цель занимает гекс с густым лесом. Дополнительно, измените число попадания на +2 за гекс с густым лесом, находящийся между атакующим и его целью. (Лес должен быть вмешивающимся, как определено в *Линии видимости, с. 26*). Если верхушки деревьев, расположенные между юнитами, находятся ниже ЛВ, не применяйте этот модификатор.) Обратите внимание на то, что если более одного гекса с густым лесом находится между атакующим и целью на ЛВ, то она блокирована.

Вода: Юниты в водных гексах испытывают определенные трудности при движении. Вода ограничивает их способность уклоняться от атак и препятствует эффективному проведению своих атак. Добавьте атакующему модификатор ландшафта +1 к числу попадания, если он находится в водном гексе глубиной 1 или больше. Если цель занимает водный гекс глубиной 1 или больше, измените число попадания на -1. Поскольку БатлМех при этом одновременно получает модификатор частичного перекрытия +3, при нахождении в водном гексе глубиной 1, то имеет место полный модификатор ландшафта +2.

Водный гекс глубиной 0 не имеет эффекта на число попадания.

БатлМех, стоящий в водном гексе глубины 2 (или глубже), или лежит на глубине 1 (или глубже) водного гекса, не может стрелять или быть обстрелянным другими юнитами, см. *Подводные действия, с. 94*, для исключений.

Судно на воздушной подушке, перемещающееся по воде, как рассматривается, находится на поверхности водного гекса (глубина 0) независимо от фактической глубины гекса, который оно занимает.

Частичное перекрытие: Частичное перекрытие применяется только к стоящему БатлМеху. Добавьте модификатор ландшафта +3 к числу попадания, если целевой БатлМех частично скрыт (см. *Линию видимости, с. 26*). Когда БатлМех получает модификатор частичного перекрытия, решение повреждения от таких атак определяется по таблице Локации удара БатлМеха, с. 40.

Модификатор множественных целей

Игрок может объявлять, что его БатлМех или транспортное средство атакует больше, чем одну цель за ход, используя различные системы оружия, для стрельбы по различным целям.

Игрок определяет одну из целей как первичную цель. Если все объявленные цели находятся в передней арке ата-

кующего, только одна из этих целей может являться первичной целью. Если атакующий объявляет атаки только против целей в боковых и задней арках, любая из этих целей может быть выбрана как первичная. Оставшиеся цели рассматриваются как вторичные и игрок должны добавить модификатор множественных целей к числу попадания для этих атак. Против вторичных целей в передней арке примените модификатор +1; против вторичных целей в боковых и задней арках, модификатор +2. Эти модификаторы не совокупны, то есть модификатор для третей и каждой последующей цели остается +1 (или +2).

Физические атаки: Модификатор множественных целей не относится к любым физическим атакам, так как физические атаки исключают множественные цели.

Пехота: Пехота может атаковать только одну цель за ход.

Модификаторы температуры и повреждений

Атакующий БатлМех может быть вынужден, изменить свое базовое число попадания из-за текущего боевого повреждения и/или повышения температуры.

Модификаторы для этих состояний обсуждены в *Критических попаданиях БатлМеха, с. 36*, и *Повышении температуры, с. 46*. Секция Шкала температуры на рекордшите содержит модификаторы при наращивании температуры.

Нижний актуатор руки: Некоторые Мехи разработаны без нижних актуаторов в одной или обоих руках. Такой Мех не получает дополнительный модификатор при оружейных атаках, потому что эти актуаторы не предусмотрены самой конструкцией БатлМеха. Однако, конструктивно отсутствующий нижний актуатор влияет на физические атаки.

Стрельба по неподвижным целям

Если юнит выбирает стрельбу по неподвижной цели типа здания, лесного гекса, заглохшего БатлМеха или юнита, чья команда без сознания, используйте модификатор -4 к числу попадания. Обратите внимание, что этот модификатор не относится к атакам против активных юнитов, которые просто стоят, а также не относятся к лежащему БатлМеху или Меху с разрушенным гироскопом или двумя разрушенными актуаторами бедра. Такие юниты все еще имеют возможность перемещаться в пределах своего гекса и должны быть обстреляны как нормальная цель.

Прицельный выстрел: Атакуя неподвижную цель юниты могут делать прицельные выстрелы в определенные локации попадания целевого юнита. Правила относительно этого вида атаки, см. с. 34.

ЛЕЖАЩИЙ БАТЛМЕХ

Лежащий БатлМех может делать оружейные атаки, но так как он в значительной степени малоподвижен, то сам часто является хорошей целью.

Стрельба лежа

БатлМех, который упал или лег на землю, может стрелять из некоторого своего оружия, пока ни одна из его рук еще не разрушена. Пилот использует одну руку, чтобы приподнять БатлМех, для проведения оружейной атаки, поэтому оружие в этой руке не может стрелять. Пилот может стрелять из оружия, установленного в другой руке, а также из любого оружия, установленного в его голове и торсе. Лежащий БатлМех не может стрелять из оружия установленного в его ноге. Добавьте модификатор +2 к числу попадания для стрельбы лежа.

Атака лежащей цели

БатлМех, который упал или лег, представляет собой более легкую цель для противника в смежном гексе и более трудную на более длинных расстояниях. Примените модификатор -2 к числу попадания при любой физической или оружейной атаке, сделанной против лежащего БатлМеха в смежном гексе. Добавьте модификатор +1 к числу попадания для всех других атак, сделанных против лежащего Меха.

БРОСОК ПОПАДАНИЯ

Для каждой атаки, игрок выполняет бросок попадания, бросая 2D6. Если результат равен или больше, чем модифицированное число попадания, атака успешна.

Попадания ракет

Когда игрок производит ракетный удар, то повреждение, причиненное попаданием в случае успешной атаки, зависит от того, сколько из выпущенных ракет фактически поразило цель.

Чтобы произвести ракетный удар, игрок вычисляет модифицированное число попадания и делает бросок попадания, так же, как и для других видов оружия. При успешной атаке, игрок должен определить, какое количество ракет поразило цель. Для этого бросают 2D6, и консультируются с таблицей Попадания ракет.

Сначала, найдите количество выпущенных ракет, в верхнем ряду таблицы. Затем найдите число результата броска в левой колонке. На перекрестии получите результат — количество ракет, которые фактически поразили цель. Обратите внимание, что некоторые продвинутые системы ракетного оружия изменяют число броска, чтобы отразить свою большую точность. Соответственно, противоракетные системы целевого юнита могут уменьшать число ракет, фактически поразивших цель, см. Оборудование, с. 122, для большего количества деталей.

Атлас стреляет своей 20 пакетной установкой ракет дальнего действия и поражает цель. Атака успешна, и атакующий игрок должен теперь определить, сколько из его 20 ракет фактически поразили цель. Он бросает 2D6 с результатом 8, и находит это число в левой колонке таблицы попадания ракет. Затем находит на перекрестии ряда 8 и колонки с 20 ракетами, число 12, которое показывает сколько ракет достигло цели.

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЯ РАКЕТ

Результа броска (2D6)	Количество выпущеных ракет									
	2	**3**	**4**	**5**	**6**	**9**	**10**	**12**	**15**	**20**
2	1	1	1	1	2	3	3	4	5	6
3	1	1	2	2	2	3	3	4	5	6
4	1	1	2	2	3	4	4	5	6	9
5	1	2	2	3	3	5	6	8	9	12
6	1	2	2	3	4	5	6	8	9	12
7	1	2	3	3	4	5	6	8	9	12
8	2	2	3	3	4	5	6	8	9	12
9	2	2	3	4	5	7	8	10	12	16
10	2	3	3	4	5	7	8	10	12	16
11	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20
12	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ АТАКИ

Все Атаки: Оружейные и физические	Модификатор
Атакующий	
Движение*	
Стоял	Нет
Шел	+1
Бежал	+2
Прыгал	+3
Лежит	+2
Ландшафт	
Редкий лес	+1 за мешающий гекс; +1 если цель в Редком лесу
Густой лес	+2 за мешающий гекс; +2 если цель в Густом лесу
Вода**	
Глубина 1	-1 если БатлМех в водном гексе; используеться частичное перекрытие +1 для стрельбы БатлМеха из водного гекса
Глубина 2	БатлМех не может стрелять из водного гекса Глубины 2+
Частичное перекрытие	+3 (использовать таблицу Локации удара БатлМеха)
Цель	
Лежит	-2 из соседнего гекса; +1 из всех остальных
Неподвижная	-4
Скользит	+2
Движение	
Переместилась на 0-2 гекса	0
Переместилась на 3-4 гекса	+1
Переместилась на 5-6 гексов	+2
Переместилась на 7-9 гексов	+3
Переместилась на 10+ гексов	+4
Прыгнула	+1 дополнительно
Если юнит Бронированная пехота	+1
Если юнит увяз в гексе с Болотом	-2
Только для оружейных атак	
Атакующий	
Повреждения БатлМеха	
Повреждение Сенсора	+2
Повреждение актуатора Плеча	+4 для оружия в этой руке (убрать все другие модификаторы повреждения)
Верхний или нижний актуатор руки	+1 для оружия в этой руке (для каждого актуатора)
Температура	
0-7	Нет
8-12	+1
13-16	+2
17-23	+3
24+	+4
Проведение непрямой атаки РДД	+1
Расстояние и Ландшафт	
Расстояние	
Короткое	Нет
Среднее	+2
Длинное	+4
Минимальное расстояние	+1 за минимальное расстояние; дополнительно +1 за каждый гекс меньнше минимального расстояния
Атакующий и цель на разных уровнях одного задания	+3
Цель	
Вторичная цель в передней арке	+1
Вторичная цель в боковой или задней арке	+2
Только для физических атак	
Атакующий	
Повреждения Батлмеха	
Повреждение актуатора Плеча	Нет ударов или атак топором/мечом этой руки; нет атак дубиной +2 для атаки толчком (для каждого плеча)
Повреждение Верхнего или Нижнего актуатора руки	+2 для ударов или атак топором/мечом этой руки; уменьшите повреждение в 2 раза за каждый актуатор при ударе этой рукой; +2 при атаке дубиной
Повреждение актуатора Ладони	+1 для ударов этой руки; нет атак дубиной; нет атак топором/мечом этой руки
Повреждение актуатора Бедра	Нет пинков
Повреждение Верхнего или Нижнего актуатора ноги (каждый)	+2; уменьшите повреждение в 2 раза за каждый актуатор при пинке этой ногой
Повреждение актуатора Ступни	+1 при пинке этой ногой
Цель	
Пехота	+3 При пинке и атаке смерть сверху
Другие модификаторы	
Таран	Модифицируеться различием навыков пилотирования (с. 42)
Смерть сверху	Модифицируеться различием навыков пилотирования (с. 42)

* Не добавляеться юнитам пехоты
** См. Подводные действия *с.* 94 для исключений

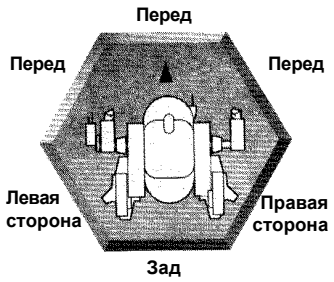
ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ БАТЛМЕХА

Результат броска (2D6)	Левая сторона	Перед/Зад	Правая сторона
2*	Левый Торс (критический)	Центр. Торс (критический)	Правый Торс (критический)
3	Левая Нога	Правая Рука	Правая нога
4	Левая Рука	Правая Рука	Правая Рука
5	Левая Рука	Правая нога	Правая Рука
6	Левая Нога	Right Torso	Правая нога
7	Левый Торс	Ц. Торс	Правый Торс
8	Ц. Торс	Левый Торс	Ц. Торс
9	Правый Торс	Левая Нога	Левый Торс
10	Правая Рука	Левая Рука	Левая Рука
11	Правая нога	Левая Рука	Левая Нога
12	Голова	Голова	Голова

* Результат 2 может вызвать Критическое попадание. Разместить повреждение как обычно, затем бросить по таблице Определения критического попадания, с. 36.

ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ

Когда атака поражает цель, атакующий игрок должен определить точно, какая именно локаци цели получает повреждение. Локация попадания определяется направлением атаки и лицевой стороной цели.



Направление атаки

Когда атака поражает БатлМех или транспортное средство, цель получает попадание спереди, с тыла, с левой или правой стороны.

Проведите прямую линию от центра гекса атакующего к центру гекса цели и определите сторону попадания в юнит, соответствующую стороне гекса, пересеченного этой прямой линией, см диаграмму.

Если прямая линия проходит точно в промежуток двух сторон, цель выбирает, какая из сторон поражается атакой.

Чтобы определить, какая сторона БатлМеха получила повреждение, ориентируются по положению лицевой стороны (направление ног) стоящего БатлМеха, которая является его передней стороной, независимо от поворота торса. Если целевой БатлМех является лежащим, то для определения его передней стороны используется та сторона гекса, в которую направлена его голова.

Транспортные средства: Сторона, в которую транспортное средство поражено, ориентируется относительно размещения его лицевой стороны, см. диаграму гдаве *Транспортные средства с. 56* для большего количества информации.

Пехота и здания: Атаки пехоты и зданий не имеют направления. Игроки, которые делают успешную атаку против этих целей, не должны определять ее направление или локацию повреждения. Детальные объяснения, относящиеся к повреждению пехоты и зданий, объясняются в соответствующих главах.

Определение локации попадания

Чтобы определить точную локацию попадания, атакующий бросает 2D6 и консультируется с соответствующей колонкой таблицы Локации попадания БатлМеха.

РБД: Атакующий определяет отдельную локацию попадания для каждой ракеты ближнего радиуса действия (РБД), которая поражает цель.

РДД и РСД: Атакующий определяет отдельную локацию попадания для каждых 5 ракет дальнего радиуса действия (РДД) или среднего радиуса действия (РСД), поразивших цель. Группируйте ракеты, которые поражают цель в группы по 5; другими словами, формируйте так много групп с 5 пунктами повреждения насколько это возможно, назначая любые оставшиеся ракеты в одну последнюю группу, а затем определите отдельную локацию попадания для каждой группы.

Транспортные средства: Таблица локаций попадания транспортных средств описана в главе *Транспортные средства, с. 56.*

Атлас из предыдущего примера поражает свою цель из РДД 20 и причиняет 12 пунктов повреждения. Прямая линия показывает, что атака поражает левую сторону цели. Поскольку эта атака — атака РДД, повреждение разделено на группы по 5. В этом случае, повреждение наносится двумя группами по 5 пунктов повреждения, плюс еще одной группой из 2 пунктов. Атакующий игрок бросает 2D6 определяя локации попадания для каждой из этих трех групп, с результатами 8, 4, и 11. Консультируясь с колонкой таблице Локации попадания БатлМеха «левая сторона», он находит, что группы с 5 пунктами повреждения поражают центральный торс туловища и левую руку цели. Оставшаяся группа с 2 пунктами ударяет в правую ногу цели.

Прицельный выстрел

Игроки могут делать прицельные выстрелы против БатлМехов, которые заглохли или чьи пилоты находятся без сознания, используя любое оружие кроме пусковые установок ракет и автоматических пушек ЛБ-Х стреляющих кластерными боеприпасами. Стреляя в неподвижного БатлМеха (см. *Стрельба по неподвижным целям, с. 32*), атакующий игрок может делать прицельный выстрел, называя конкретную локацию цели. Для любой локации попадания кроме головы, при подсчете числа попадания, игрок использует стандартный -4 модификатор попадания при стрельбе по неподвижным целям. Если атака успешна, игрока снова бросает 2D6 и при результате 6, 7, или 8, его выстрел поражает обозначенную локацию. При любом другом результате, игрок повторно бросает 2D6 и определяет локацию попадания как обычно по таблице Локации попадания БатлМеха. (Этот бросок все еще может закончиться попаданием в необходимую локацию.)

Если атакующий хочет произвести прицельный выстрел в голову целевого БатлМеха, измените число попадания на +3, вместо обычного -4. Если выстрел попал, игрок бросает 2D6. При результате 6, 7, или 8, выстрел поражает голову. При любом другом результате, определите локацию попадания как обычно используя таблицу Локации попадания БатлМеха.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Каждая атака, которая успешно поражает цель, наносит повреждение. Каждое оружие причиняет определенное количество повреждения, которое отмечено в таблице Оружия и Оборудования, см. с. 121.

Однотипные ракеты дают одинаковое количество повреждения на любом расстоянии, однако мощность удара при определении количества повреждения от ракетного залпа, зависит от количества попавших в цель ракет. Раке-

ты дальнего и среднего радиуса действия наносят по 1 пункту повреждения за каждую попавшую ракету, а ракеты ближнего радиуса действия наносят по 2 пункта повреждения за каждую ракету, попавшую в цель.

РЕГИСТРАЦИЯ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Чтобы определить эффекты повреждения, при попадании в юнит, следуйте пошаговой процедуре, описанной в разделе *Решение повреждения*.

ПротоМехи: Попадания в ПротоМех решают в той же манере, что и попадания в БатлМех. См. *ПротоМехи*, с. 54.

Транспортные средства: Чтобы определить эффекты попадания в транспортное средство, следуйте той же самой общей процедуре, что и для БатлМехов, учитывая что транспортные средства не могут выжить после разрушения любой локации, и повреждение у них не переносится, см. *Транспортные средства, с. 56.*

Пехота и здания: Попадания в пехоту и здания, в отличии от попаданий в БатлМех или транспортное средство, регистрируются иначе, см. *Пехота, с. 61*, и *Здания, с. 49*, для получения большего количества информации.

Разрушение торса

Если правая или левая половина торса БатлМеха имеет полностью разрушенную внутреннюю структуру, то соответствующая этой половине рука немедленно отваливается и не может получать никаких дальнейших повреждений, (см. *Эффекты критических попаданий БатлМеха, с. 37*). Соответствующая нога не повреждена. При разрушении центрального торса, юнит разрушен полностью, (см. *Разрушение юнита, с. 39*).

Разрушение ноги

Когда БатлМех теряет одну ногу, в следствии критического попадания или разрушения внутренней структуры этой ноги, БатлМех автоматически падает. В последующих ходах, БатлМех может пытаться встать на его оставшуюся ногу, но пилот должен сделать бросок навыка пилотирования, добавив к нему модификатор +5 и все остальные модификаторы для имеющихся повреждений. Если БатлМех сумеет встать, он будет иметь 1 ПД ходьбы и не сможет бегать. Чтобы принять во внимание отсутствующую ногу, добавляйте +5 к любому броску навыка пилотирования, сделанному после этого повреждения. БатлМех все еще может прыгать (минус мощность реактивных двигателей прыжка в отсутствующей ноге), но пилот должен делать бросок навыка пилотирования каждый раз при приземлении Меха.

РЕШЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Чтобы применить повреждение, выясните количество повреждения, причиненное этоим попаданием и определите локацию попадания. После чего, начиная с шага 1, ответьте на каждый вопрос да или нет и следуйте инструкциям.

1. Имеется ли броня в локации?

Да: Пометьте один бокс брони на диаграмме брони в соответствующей локации за каждый пункт полученного повреждения, пока не разместите все повреждение, или вся броня в локации не будет разрушена. Идите к шагу 2.

Нет: Идите к шагу 3.

2. Повреждение еще осталось?

Да: Идите к шагу 3, чтобы разместить оставшееся повреждение.

Нет: Атака закончена.

3. Имеется ли внутренняя структура в локации?

Да: Пометьте один бокс внутренней структуры на диаграмме внутренней структуры в соответствующей локации для каждого пункта полученного повреждения, пока не разместите все повреждение, или вся внутренняя структура в локации не будет разрушена. Идите к шагу 4.

Нет: Идите к шагу 6.

4. Были ли в начале текущей фазы, какие-либо компоненты в локации, способные получить критическое попадание?

Да: Бросьте один раз по таблице Определения критических попаданий. Примените, если имеются, эффекты любых критических попаданий к данной локации. Оставшиеся критические попадания, которые невозможно разместить не переносите на другую локацию. Идите к шагу 5.

Нет: Бросьте один раз по таблице Определения критических попаданий. Любые критические попадания перенесите в следующую локацию внутрь (см. диаграмму Переноса повреждения). Идите к шагу 5.

5. Осталась ли внутренняя структура в локации?

Да: Атака закончена.

Нет: Локация и все компоненты, содержащиеся в ней, разрушены. Разрушение компонентов таким способом не вызывает взрыв боеприпасов (или других компонентов), то есть воздействие на все компоненты в локации происходит, как если бы в них не было произведено критическое попадание. Идите к шагу 6.

6. Повреждение осталось?

Да: Идите к шагу 7, чтобы разместить оставшееся повреждение.

Нет: Атака закончена.

7. Повреждение вызвало взрыв боеприпасов (или других внутренних компонентов)?

Да: Идите к шагу 8.

Нет: Повреждение переносится на броню следующей локации внутрь (см. диаграмму Переноса повреждения). Идите к шагу 1.

8. Локация защищена КЕЙС?

Да: Оставшееся повреждение потеряно. Атака закончена.

Нет: Оставшееся повреждение переносится непосредственно на внутреннюю структуру следующей локации внутрь (см. диаграмму Переноса повреждения). Идите шагу 3.

ПЕРЕНОС ПОВРЕЖДЕНИЯ

БатлМехи могут перенести разрушение любой локации тела, кроме головы или центрального торса. Если разрушенная локация получает очередное попадание, или осталось избыточное повреждение от выстрела, разрушевшего эту локацию, то повреждение переносится на внешнюю броню следующей локации внутрь. Избыточное повреждение от взрыва боеприпасов переносится непосредственно на внутреннюю структуру следующей локации внутрь. Этот принцип проиллюстрирован на диаграмме Переноса повреждения.

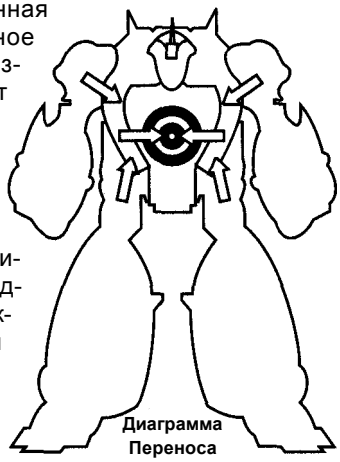


Диаграмма Переноса повреждения

Повреждение от попадания в отсутствующую руку или ногу переносится на торс этой же самой стороны (повреждение левой ноги или руки переносится левому торсу, повреждения правой руки или ноги переносится правому торсу). Повреждение, причиненное разрушенной боковой локации торса, переносится на центральный торс. Избытчное повреждение от разрушенной головы или центрального торса не переносится.

Левая рука Гресхоппера поражена атакой ППЧ (количество повреждения 10), большого лазера (количество повреждения 8), и двумя группами ракет дальнего радиуса действия с 5 пунктами (количество повреждения 1 за каждую попавшую ракету, то есть по 5 пунктов в группе). Перед этой атакой, БатлМех имел на этой руке 22 пункта брони.

Попадание из ППЧ уменьшает количество брони на 10, таким образом следует заполнить 10 боксов. Попадание из лазера причиняет еще 8 пунктов повреждения, поэтому заполняется еще 8 боксов брони, оставляя на руке всего 4. Первая группа ракет уменьшает количество брони еще на 5 боксов, но так как оставшееся количество брони Гресхоппера 4, то остается 1 пункт повреждения, который броня текущей локации (левой руки) не может поглотить.

Оставшийся 1 пункт повреждения от первой группы ракет переносится на внутреннюю структуру левой руки Меха, заполняя 1 бокс на диаграмме внутренней структуры, оставляя только 10 боксов из начальных 11. Последняя группа ракет уменьшает внутреннюю структуру еще на 5 пунктов. Еще пять боксов заполняются на диаграмме внутренней структуры, оставляя 5. Если левая рука Гресхоппера получит попадание от оружия, которое причинит 5 или больше пунктов повреждения, она будет полностью разрушена.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Каждый раз, когда внутренняя структура БатлМеха или транспортного средства получает повреждение от оружейной или физической атаки, либо от взрыва боекомплекта, внутренние компоненты юнита могут получить критические повреждения.

Чтобы определить, получает ли юнит критическое повреждение от атаки, которая повреждает внутреннюю структуру, атакующий игрок бросает 2D6 и консультируется с таблицей Определения критического попадания. При результате 8 или выше, цель получает критическое повреждение. Чем выше результат, тем серьезнее полученное повреждение. Когда юнит получает критическое повреждение, целевой игрок бросает 2D6 и консультируется с таблицей Критических попаданий рекордшита юнита, чтобы определить слот получивший повреждение в данной локации, как описано в *Критических попаданиях в БатлМех.*

Каждое успешное попадание, которое повреждает внутреннюю структуру, создает только одну возможность для атакующего, для причинения критического повреждения, независимо от количества боксов внутренней структуры, которые повредило это оружие (или ракетная атака) (*см. Локация критического попадания* для исключения). Атакующий игрок бросает 2D6 только один раз, для каждого потенциального критического попадания.

Поврежденный слот в локации определяет точный характер критического попадания. На каждую часть тела БатлМеха можно воздействовать несколькими типами критических попаданий. Каждый тип БатлМеха может по разному переносить критические попадания, в зависимости от разнообразия оружия и другого оборудования, которое находится в таблице Критических попаданий рекордшита данного типа БатлМеха. Незаполненная таблица Критических попаданий, которая может быть прописана для любого БатлМеха, находится в любом чистом рекордшите БатлМеха

Транспортные средства: В отличие от БатлМехов, которые имеют уникальные таблицы Критических попаданий для каждого проекта, все транспортные средства используют стандартный набор таблиц Критических попаданий. Таблицы Критических попаданий для различных типов транспортных средств описываются в *Транспортных средствах, с. 56.*

Локация критического попадания: Некоторые результаты бросков по таблице Локации попадания, обеспечивают шанс для критического попадания, даже если внутренняя структура юнита не была повреждена атакой. Они решаются броском по таблице Определения критических попаданий и являются дополнительной возможностью для нанесения критического повреждения, в дополнение к обычному броску для определения критического попадания, обеспеченного повреждением внутренней структуры. Другими словами, результат 2 при определении локации попадания в БатлМех, который не имеет брони в центральном торсе, обеспечивает два броска по таблице Определения критических попаданий. Если бы Мех имел броню в этой локации попадания, после получения повреждения, то имелся бы только один шанс для критического попадания.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ В БАТЛМЕХ

ТАБЛИЦА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Результат броска (2D6)	Эффект
2-7	Нет критических поподаний
8-9	Бросить 1 критическое попадание
10-11	Бросить 2 критических попадания
12	Голова/Конечность отстрелена или Бросить 3 критических попадания*

* бросить 3 критических попадания если атака приходиться на торс

Когда атакующий причиняет критическое попадание цели, игрок цели находит поврежденную локацию в таблице Критических попаданий на рекордшите своего БатлМеха, затем бросает кубики для определения каждого критического попадания и отмечает причиненное повреждение в таблице Критических попаданий.

Попадания в голову или ноги: Если голова БатлМеха или его ноги получает критическое попадание; бросьте 1D6, найдите полученный результат в таблице Критических попаданий, и отметьте поврежденный слот. Если выброшенный критический слот не может получить критическое повреждение или уже был разрушен критическим повреждением, бросьте результат снова.

Попадания в торс или руки: Если торс или рука БатлМеха получает критическое попадание, игрок бросает оба кубика. Таблица Критических попаданий, для этих локаций, разделена на два набора имеющие по 6 критических слотов, помеченных 1-3 и 4-6

Результат первого кубика, определяет, какой из наборов локации, получает попадание. При результате 1, 2 или 3 выстрел поражает верхний набор критических слотов,

при результате 4, 5 или 6 атака поражает нижний набор критических слотов. Результат второго броска, определяет конкретный критический слот, который получает повреждение.

Грессхопер получает критическое попадание в левую руку и защищающийся игрок бросает первый кубик, с результатом 3. Это означает, что критическое попадание затронет слот в верхнем наборе локации левой руки таблицы Критических попаданий (помеченный 1-3). Игрок бросает второй кубик с результатом 2, причиняя критическое повреждение верхнему актуатору руки Меха.

Каждое оружие и оборудование заполняют по крайней мере один слот в таблице Критических попаданий. Если игрок выбрасывает повреждение слоту, в котором не имеется никаких компонентов, или который не может получить критическое повреждение (типа Эндо-стали, КЕЙС, или Ферро-брони), или который ранее уже получил критическое попадание, он должен бросить оба кубика снова.

Обратите внимание, что некоторые типы оружия, двухконтурные радиаторы и другое оборудование занимает несколько слотов в таблице Критических попаданий. Единственное критическое попадание выводит из строя любое оружие или оборудование, кроме двигателя, гироскопа, и сенсоров (Однако критическое попадание в отдельный радиатор уничтожает только этот отдельный радиатор при попадании). Критические попадания в дополнительные слоты, занятые данным оружием, двухконтурным радиатором или другим оборудованием, только увеличивают трудоемкость восстановления поврежденного оборудования (см. *Ремонт и восстановление, с. 77*).

Перенос критических попаданий: Если все возможные слоты в поврежденной локации получали критические попадания в предыдущих фазах, или если не имелось никаких компонентов на которые можно было бы воздействовать критическими попаданиями в этой локации, то критическое попадание переходит к следующей локации по диаграмме Переноса повреждения. Критические попадания в центральный торс и голову не переносятся.

ЭФФЕКТЫ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ БАТЛМЕХА

Каждый тип критического попадания определенным образом воздействует на боеспособность Меха, как описано ниже. Слоты различных критических попаданий приведены в алфавитном порядке; локация нахождения данного слота Меха (голова, нога, торс, рука) заключены в круглые скобки.

Актуатор ладони (Рука)

Критическое попадание в актуатор ладони уничтожает мускулы, управляющие запястьем БатлМеха и его ладонью. Добавьте +1 модификатор к числу попадания для всех ударов, сделанных этой рукой. Кроме того, Мех больше не может делать атаки дубиной и топором/мечом находящимся в этой руке.

Этот эффект совокупен с эффектами разрушенных актуаторов руки.

Актуатор ступни (Нога)

Данное критическое попадание уничтожает мускулы (актуатор) в ступне. Для каждого поврежденного актуатора ступни, уменьшите ходьбу БатлМеха на 1 ПД, и добавьте +1 модификатор к любому последующему броску навыка пилотирования. Бросок навыка пилотирования требуется всякий раз, когда БатлМех прыгает. Атаки пинком, сделанные такой ногой, имеют +1 модификатор к числу попадания.

Эти эффекты совокупны с другими повреждениями ноги и ступни.

Бедро (Нога)

Критическое попадание в бедро заклинивает пораженную ногу в прямом положении. Ходьба БатлМеха затрудняется, а ПД ходьбы сокращается на половину. Добавьте +2 модификатор к любому требуемому броску навыка пилотирования и делайте бросок навыка пилотирования каждый раз, когда поврежденный БатлМех бежит или прыгает. Мех не может делать атаки пинком.

После критического попадания в бедро, игнорируйте все имеющиеся модификаторы от предыдущих критических попаданий в этой ноге. Обратите внимание: это означает, что фактически, после критического попадания в бедро, улучшается подвижность БатлМеха, так как игнорируются предыдущие критические повреждения в той же самой ноге. Нога оказавшись заклиненной в прямом положении, служит как своего рода опора, делая движение более легким в определенных случаях, чем перемещение с рядом произвольно сгибающихся поврежденных актуаторов.

Критическое попадание во второе бедро уменьшает движение БатлМеха до 0 и добавляет другой +2 модификатор к его конечному числу броска навыка пилотирования.

Боеприпасы

Если критическое попадание уничтожает слот, содержащий боеприпасы, то весь боекомплект находящийся в нем взрывается. МехВоин автоматически получает 2 пункта повреждения в результате обратной связи, полученной через его нейрошлем. Кроме того, БатлМех получает повреждение только своей внутренней структуре.

Вычислите полное количество повреждения всего боекомплекта, который находится в данном слоте, и разместите его на диаграмме внутренней структуры (повреждение от взрыва боеприпасов начинается в процессе *Решение повреждения* в шаге 3, как описано на странице 35). Если локация не защищена КЕЙС, любое избыточное повреждение переносится на внутреннюю структуру следующей локации. Для локаций, защищенных КЕЙС, любое оставшееся повреждение не причиняет дальнейшего вреда, см. *Оборудование, с. 130*, для получения большего количества информации.

Критическое попадание в слот с боекомплектом взрывает только боекомплект в этом слоте. Его взрывная сила, равняется произведению количества пунктов повреждения, наносимых данным боеприпасом при выстреле, на количество оставшихся в слоте боеприпасов. Например взрыв, 1 полной тонны боекомплекта пулемета причиняет 400 пунктов повреждения (2 x 200). Ракетный боекомплект взрывается с силой, равной суммарному количеству повреждения всех оставшихся к этому времени ракет в слоте. Другими словами, 1 полная тонна боекомплекта РБД-2 взрывается с силой 200 пунктов повреждения (2 x 2 x 50).

Верхний актуатор ноги (Нога)

Это критическое попадание уничтожает верхние мускулы (верхний актуатор) в ноге. Для каждого поврежденного актуатора ноги, уменьшите ходьбу БатлМеха на 1 ПД, и добавьте +1 модификатор к любому последующему броску навыка пилотирования. Игрок должен делать бросок навыка пилотирования всякий раз, когда БатлМех прыгает. Атаки пинком, сделанные поврежденной ногой имеют +2 модификатор к числу попадания и причиняют половину повреждения (округляя вниз).

Этот эффект совокупен с другими повреждениями актуаторов ноги и ступни.

Верхний актуатор руки (Рука)

Данное критическое попадание уничтожает верхний актуатор руки БатлМеха. Добавьте +1 модификатор к числу попадания для оружия, стреляющего из этой руки и +2 модификатора для всех атак ударом, дубиной или топором/мечом находящимся в этой руке. Повреждение от удара этой руки, делится на два (округляя вниз).

Этот эффект совокупен с другими повреждениями актуаторов руки и ладони.

Гироскоп (Торс)

Гироскоп — наиболее чувствительная механическая часть БатлМеха. Он удерживает БатлМеха в вертикальном положении и способствует его движению. Гироскоп может получить только 1 критическое попадание; второе уничтожает его.

После первого критического попадания в гироскоп, игрок должен сделать бросок навыка пилотирования с модификатором +3, каждый раз когда БатлМех с поврежденным гироскопом бежит или прыгает. Делайте этот бросок перед началом каждого такого хода.

Когда гироскоп БатлМеха разрушен (после получения второго критического попадания), Мех автоматически падает и не может вставать снова. БатлМех с разрушенным гироскопом может делать оружейные атаки см. *Стрельба лежа, с. 32*, и может поворачивать свою лицевую сторону на одну сторону гекса за ход, если он имеет хотябы 1 доступный ПД.

Двигатель(Торс)

Двигатели БатлМеха имеют 3 пункта защиты. Каждое критическое попадание в слот двигателя уничтожает 1 пункт его защиты. При разрушении каждого пункта защиты, ядерный реактор двигателя БатлМеха увеличивает наращивание внутренней температуры.

После первого попадания в двигатель наращивание температуры Меха увеличивается на 5 пунктов за ход. После второго попадания наращивание температуры увеличивается на 10 (общих) пунктов за ход. Третье критическое попадание в слот двигателя глушит реактор, и выводит БатлМеха из игры. Хотя XL двигатели (см. с. 148) имеют дополнительные слоты (в боковых торсах), критические попадания в любые 3 слота такого двигателя, также глушат реактор XL двигателя. Обратите внимание: это означает что Мех Внутренней Сферы с XL двигателем, является уничтоженным, если его центральный торс или любая из его боковых локаций торса разрушены.

Кокпит (Голова)

Критическое попадание в кокпит уничтожает данный слот, убивает МехВоина, и выводит БатлМеха из игры.

Нижний актуатор ноги (Нога)

Данное критическое попадание уничтожает нижние мускулы (нижний актуатор) в ноге. Для каждого поврежденного актуатора ноги, уменьшите ПД ходьбы БатлМеха на 1, и добавьте +1 модификатор к любому последующему броску навыка пилотировании. Игрок должен делать бросок навыка пилотирования всякий раз, когда БатлМех прыгает. Атаки пинком, сделанные поврежденной ногой имеют +2 модификатор числа попадания и причиняют половину повреждения (округляя вниз).

Эти эффекты совокупны с другими повреждениями актуаторов ноги и стопы.

Нижний актуатор руки (Рука)

Данное критическое попадание уничтожает нижний актуатор руки БатлМеха. Добавьте +1 модификатор к числу попадания для оружия, стреляющего из этой руки и +2 модификатор для всех атак ударом, дубиной или топором/мечом находящимся в этой руке. Повреждение от удара этой рукой делится на два (округляя результат вниз).

Этот эффект совокупен с другими повреждениями актуаторов руки и ладони.

Отсутствие актуаторов: Некоторые БатлМехи разработаны без одного или обоих нижних актуаторов руки. Такие Мехи не получают модификаторы для отсутствующих актуаторов при оружейных атаках, однако для физических атак все модификаторы применяются, совокупно с другими повреждениями.

Отстрел головы (Голова)

Если при критическом попадании в локацию головы БатлМеха, игрок выбрасывает результат 12 по таблице Определения критических попаданий, происходит отстрел головы. Это критическое попадание уничтожает голову БатлМеха, убивает МехВоина и выводит БатлМеха из игры.

Трофеи: В отличие от других отстреленных конечностей, результат этого критического попадания уничтожает все слоты в голове, не оставляя ничего для трофеев.

Отстрел ноги (Нога)

Данное критическое попадание происходит, когда игрок выбрасывает результат 12 по таблице Определения критических попаданий, а локацией поражения является нога. Когда нога БатлМеха отстрелена, Мех автоматически падает и получает обычное повреждение от падения, сохраняя при этом возможность встать снова. см. *Разрушение ноги*, с. 35. Отстреленная нога может подниматься и использоваться как дубина по правилам *Атаки дубиной*, с. 40.

Трофеи: Если отстреленная нога захвачена как трофей, то оборудование, установленное в ней, включая броню и внутреннюю структуру, находится в том же самом состоянии, в котором оно находилось на момент отстрела конечности.

Отстрел руки (Рука)

Это критическое попадание происходит, когда игрок выбрасывает результат 12 по таблице Определения критических попаданий, а локацией поражения является рука. Такое попадание отстреливает руку БатлМеха, вместе со всем установленным в ней оружием и оборудованием. Отстреленная рука может быть поднята и использована как дубина по правилам *Атаки дубиной, с. 40*.

Трофеи: Если отстреленная рука захвачена как трофей, то оружие и оборудование, установленное на ней, включая броню и внутреннюю структуру, находится в том же самом состоянии, в котором они находились на момент отстрела конечности.

Оружие и Оборудование

Оружейные системы удивительно хрупки, поэтому единственное критическое попадание полностью выводит из строя оружие или другие внутренние компоненты. Даже не смотря на то, что некоторые оружейные системы занимают больше одного слота в таблице Критических попаданий, после первого критического попадания оружие перестает функционировать. Дополнительные критические попадания в многослотовые типы оружия не имеют никакого дальнейшего эффекта на ход игры, хотя оборудование, при этом, становится более трудновосстанавливаемым. Например, ППЧ заполняет 3 критических слота. Однако, ППЧ является выведенной из строя, если хотябы один из трех критических слотов получит повреждение.

Взрывчатые компоненты: Некоторые компоненты, вроде винтовки Гаусса, могут взрываться, при получении критического попадания. Определенные правила для такого оборудования поясняют, как в действительности обстоит дело и

какое при этом повреждения получает юнит (см. *Оборудование, с. 130*). Повреждения от этих взрывов решаются точно таким же образом, как и взрыв боеприпасов.

Плечо (Рука)

Критическое попадание в плечо заклинивает пораженную атакой руку. Мех не может делать атаку ударом, дубиной или топором/мечом в этой руке. Он добавляет +2 модификатор к числу попадания при атаке толчком для каждого поврежденного плеча. Добавьте +4 модификатор к числу попадания для всех атак из оружия, установленного в этой руке. После критического попадания в плечо, игнорируйте все другие модификаторы для оружейных атак, от предыдущих критических повреждений в этой руке.

Прыжковый двигатель (Нога/Торс)

Когда порт прыжкового двигателя получает критическое попадание, этот прыжковый двигатель перестает поставлять тягу для прыжка, что уменьшает расстояние, на которое БатлМех способен прыгать. Каждый порт прыжкового двигателя, получивший критическое попадание, сокращает прыжок БатлМеха на 1 ПД.

Радиатор

Одно критическое попадание в радиатор уничтожает его, тем самым уменьшая способность БатлМеха рассеивать температуру. Например, если БатлМех разработан так, чтобы рассеивать 16 пунктов температуры за ход, а 3 из его радиаторов были повреждены, это означает что теперь Мех будет рассеивать только 13 пунктов температуры за ход.

Двухконтурный радиатор занимает больше одного слота в таблице Критических попаданий, но разрушается при попадании в один из занимаемых слотов. Дополнительные критические попадания в многослотные радиаторы не производят в дальнейшем никаких эффектов. Каждый разрушенный двухконтурный радиатор уменьшает способность Меха рассеивать температуру на 2 пункта.

Сенсоры (Голова)

Если БатлМех получает критическое попадание в сенсоры, добавьте +2 модификатор к числу попадания каждый раз, когда Мех стреляет из своего оружия. Второе попадание в сенсоры делает невозможным для БатлМеха, стрельбу из любого его оружия. Критические повреждения сенсоров не влияют на физические атаки.

Система жизнеобеспечения (Голова)

Система жизнеобеспечения защищает пилота БатлМеха от внутренней температуры машины и поддерживает его состояние в безвоздушных мирах и во враждебных окружающих средах. В *BattleTech* главная функция системы жизнеобеспечения состоит в том, чтобы защитить пилота от температуры, произведенной реактором Меха, его движением и оружейными системами.

Любое критическое попадание в эту систему полностью уничтожает ее оставляя пилота, уязвимого к увеличению температуры и без защиты. МехВоин получает 1 пункт повреждения в каждую фазу температуры, когда внутренняя температура БатлМеха находится в зоне от 15-25 пунктов, и 2 пункта повреждения за каждый ход, когда внутренняя температура превышает 25 пунктов на шкале температуры.

Критическое попадание в систему жизнеобеспечения также вызывает разгерметизацию кокпита Меха. В этом случае, если Мех погружен в воду (стоит в водном гексе на глубине 2 или более, либо лежит в водном гексе на глубине 1 или глубже) или находится в вакууме (см. *Враждебные окружающие среды, с. 83*), то в конечной фаза каждого хода, пилот будет получать 1 пункт повреждения.

РАЗРУШЕНИЕ ЮНИТА

При определенных условиях, описанных ниже, юнит должен рассматриваться разрушенным.

Обратите внимание, что «разрушенный» юнит, фактически может не являться разрушеным физически. Данное выражение является тактически полезным и употребляется как «боевая потеря». Такие юниты находятся вне игры, но они могут быть восстановлены позже, если используются правила *Восстановления и ремонта, с. 82*. Разрушенные юниты удаляются с карты в конце той фазы, в которой они были разрушены, и не имеют никакого дальнейшего эффекта на ход игры.

БАТЛМЕХИ

БатлМех рассматривается разрушенным с выходом из игры, если его МехВоин погибает или БатлМех получает 3 попадания в двигатель. Обратите внимание, что Мех считается разрушенным при разрушении его головы, кокпита, или центрального торса. Кроме того, Мех Внутренней Сферы с XL двигателем разрушен, если у него разрушена внутренняя структура правого или левого торса.

Выживание МехВоина: МехВоин умирает, когда голова Меха, кабина или центральный торс разрушены взрывом боеприпасов или атакой артиллерии, если он не способен катапультироваться в этот момент(см. *Катапультирование, с. 87*).

ПРОТОМЕХИ

ПротоМех рассматривается разрушенным с выходом из игры, если его пилот погибает или ПротоМех получает 3 критических попадания в торс. Обратите внимание, что разрушение центрального торса имеет такой же эффект.

Выживание пилота: Не имея системы катапультирования, пилот ПротоМеха погибает при его разрушении.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Транспортное средство рассматривается разрушенным и выходит из игры, когда все его боксы внутренней структуры в одной локации заполнены, или когда его таблица критических попаданий указывает на то, что оно разрушено.

Выживание команды: Без системы катапультирования использующейся для экстренного спасения, команда транспортного средства считается убитой, при разрушении транспортного средста.

ПЕХОТА

Небронированный взвод пехоты рассматривается уничтоженным, когда все боксы ряда указывающего на численность солдат, становятся заполненными. Юнит бронированной пехоты является уничтоженным, когда все боксы брони каждого члена этого юнита становятся заполненными.

Выживание солдат: Каждый солдат, помеченный как уничтоженный, не обязательно убит, но он ранен настолько, чтобы оказаться вне действия.

ФИЗИЧЕСКИЕ АТАКИ

БатлМехи могут делать шесть различных типов физических атак: удар, атака дубиной, толчок, пинок, таран и смерть сверху. Чтобы сделать физическую атаку, юнит должен стоять рядом со своей целью, а цель должна находиться в пределах передней арки стрельбы Меха (см. *Атаки ударом, Тараном, и Смерть сверху* для исключений).

Каждый тип физической атаки имеет уникальное базовое число попадания (не основанное на навыке стрель-

бы или пилотирования), но решается таким же образом как оружейные атаки, если правила для каждого типа атаки, не обьясняют это иначе. Модификаторы числа попадания для физических атак приведены в таблице Модификаторов атаки на странице странице 33.

Правила для физических атак подразумевают, что и атакующий и цель - БатлМехи, стоящие на одном уровне высоты. Специальные правила относительно других типов юнитов, различных возвышений, и лежащих Мехов объясняются в конце этой главы.

БАЗОВЫЕ ЧИСЛА ПОПАДАНИЯ ФИЗИЧЕСКИХ АТАК

Тип атаки	Базаовое число попадания
Случайное падение сверху	7
Таран	5
Дубина	4
Смерть сверху	5
Пинок	3
Удар	4
Толчок	4

БатлМех может делать только один тип физической атаки за ход. Например, БатлМех не может ударить и пнуть в течении одного и того же хода.

ПротоМехи: ПротоМехи могут выполнять только единственный «специальный» вид физической атаки (с. 55).

Транспортные средства: единственный вид физической атаки, которую может делать транспортное средство, это таран.

Пехота: юниты пехоты не могут делать физические атаки.

АТАКА УДАРОМ

Один раз в течении хода, БатлМех может ударить одной или обеими руками. Он может провести атаку, используя свою руку либо для удара, либо для стрельбы из оружия в этой руке, но не оба вида атаки за один ход. Оружие, установленное в торсе, ногах, или голове может стрелять в этом же самом ходу, поскольку при атаке ударом они не задействованы.

Все удары могут быть сделаны против целей расположенных в передней или боковых арках стрельбы атакующего БатлМеха . Если цель находится в правой или левой арке, то соответственно только правая или левая рука, может провести удар. Если цель находится в передней арке, то обе руки могут использоваться для ударов.

БатлМех не может сделать удар, используя плечо, пострадавшее от критического повреждения. К тому же любое повреждение актуаторов ударяющей руки делает успешное завершение атаки более трудным и уменьшает причиненное повреждение.

Базовое число попадания для удара 4, плюс модификаторы (с. 33). Игрок делает отдельные броски числа попадания для каждой руки, делающей атаку ударом, и чтобы определить локации получившие повреждение.

Удар от каждой руки имеет количество повреждения 1 пункт за каждые 10 тонн (или части 10 тонн), которые составляют вес атакующего. Уменьшите повреждение наполовину для каждого поврежденного или отсутствующего актуатора руки (верхнего или нижнего руки, но не ладони), учитывая, что эти эффекты являются совокупными. Другими словами, если оба актуатора руки потеряны или конструктивно отсутствуют, уменьшите повреждение до одной четвертой от его первоначального количества (округляя части в меньшую сторону).

Определите локацию попадания, бросая 1D6 и консультируясь с таблицей Локации удара БатлМеха.

Отсутствие актуаторов: БатлМех может наносить удар не имеея ладоней (или актуаторов ладони). Обратите внимание, что БатлМехи, не оборудованные ладонью на ударяющей руке, должны добавить +1 модификатор также, как при критическом попадание в актуатор ладони. Аналогично, БатлМехи, которые не оборудованы нижним актуатором руки, должны добавить +2 модификатор к числу попадания для руки, использующейся для удара, которая причиняет при этом только половину повреждения (округляя в меньшую сторону) этим ударом.

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ УДАРА БАТЛМЕХА

Результат 1D6	Левая сторона	Перед/Тыл	Правая сторона
1	Левый Торс	Левая Рука	Правый Торс
2	Левый Торс	Левый Торс	Правый Торс
3	Цент.Торс	Цент. Торс	Цент. Торс
4	Левая Рука	Правый Торс	Правая Рука
5	Левая Рука	Правая Рука	Правая Рука
6	Голова	Голова	Голова

Грессхоппер с поврежденным верхним актуатором руки ударяет ЯгерМех этой рукой. Поскольку Грессхоппер имеет поврежденный актуатор руки, игрок добавляет к числу попадания модификатор +2 и уменьшает нормальное повреждение до половины (округляя вниз). Оба юнита не передвигались и нет никакого ландшафта, влияющего на проведении атаки, поэтому модифицированное число попадания равно 6 (4 + 2). Игрок бросает 8 и поражает цель. Грессхоппер весит 70 тонн. Так что его удар имеет нормальное количество повреждения 7 (70 разделенные на 10), это число следует уменьшить до 3 из-за поврежденного актуатора. После чего, атакующий игрок бросает 3 по таблице Локации удара БатлМеха. Это означает, что атака поражает центральный торс цели.

АТАКА ДУБИНОЙ

Чтобы атаковать другой юнит дубиной, необходимо чтобы плечи БатлМеха и актуаторы его ладоней были не повреждены, а оружие установленное в обоих руках не стреляло в этом же самом ходу; хотя из оружия установленного в торсе, ногах и голове можно было стрелять. Цель должна быть в передней арке стрельбы.

Юнит, делающий атаку дубиной делает двуручное движение, используя базовое число попадания 4, плюс модификаторы (с. 33). Успешная атака дубиной причиняет 1 пункт повреждения за каждые 5 тонн, составляющих вес атакующего БатлМеха. Обычно используют таблицу Локации попадания БатлМеха.

Отсутствие актуаторов: БатлМех должен обязательно иметь ладони (или актуаторы ладоней) чтобы использовать дубину. Аналогично, БатлМехи, которые не оборудованы нижними актуаторами руки или если нижние или верхние актуаторы руки повреждены, должны добавить +2 модификатор к числу попадания для каждого отсутствующего/поврежденного актуатора.

НАХОЖДЕНИЕ ДУБИНЫ

Всякий раз, когда атака отстреливает одну из ног или рук БатлМеха, конечность остается расположенной в том гексе, в котором БатлМех получил это повреждение. БатлМехи, в последствии занимающие этот гекс, могут подобрать эту руку или ногу и использовать ее как гигантскую дубину. БатлМех не может стрелять из оружия или делать физические атаки в течение хода, когда он подбирает дубину.

Другие объекты могут также использоваться как дубины. Если БатлМех находится в лесном гексе, он может выкорчевать дерево и использовать его в качестве дубины. Выкорчеванные деревья используются только для одной успешной атаки дубиной. Обломки от развалившихся средних, крупных или укрепленных зданий могут также использоваться как дубины. Чтобы найти обломок в гексе, с руинами, игрок должен бросить 2D6 в течение фазы оружейной атаки этого хода. Результат 7 + необходим, для того чтобы найти подходящий обломок в руинах среднего здания, результат 6 + необходим для руин крупного здания, и 5 + необходим для руин укрепленного здания.

ТОПОРЫ И МЕЧИ

Некоторые БатлМехи оборудованы топорами. Подобно другому оружию, топоры имеют вес и занимают один или большее количество слотов в локации руки таблицы Критических попаданий. Чтобы использовать топор, БатлМех должен иметь функционирующий актуатор ладони и плеча той руки, в которой установлен топор .

БатлМех использует топор, чтобы делать физические атаки по стандартным правилам атаки дубиной, но при этом использует для атаки только одну руку, вместо двух. Это означает, что цель может быть в передней или боковой арке стрельбы, соответствующей руки, в которой установлен топор. Хотя на БатлМех может устанавливаться два топора, по одному в каждой руке, пилот может делать только одну атаку топором за ход. Пилот может стрелять из оружия, установленного в руке не несущей атакующий топор, в фазе оружейной атаки.

Попадание в критический слот топора представляет собой повреждение оружия. Если критический слот топора получает повреждение, то он больше не функционирует.

Мечи: Мечи БатлМеха используются таким же образом как топоры, но они имеют несколько другие характеристики, как показано на странице с. 147.

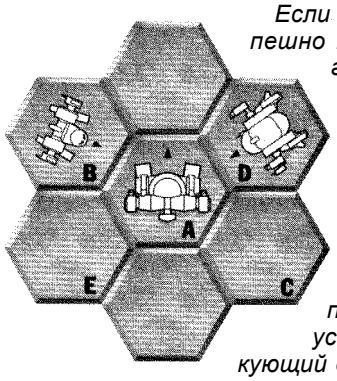
АТАКА ТОЛЧКОМ

БатлМех использует обе руки, при выполнении атаки толчком против своей цели, которая должна быть только БатлМехом. БатлМех не может делать атаки оружием, установленным в руках в том же ходу, когда он делает атаку толчком. Все установленное в торсе, ногах или голове оружие может стрелять как обычно. Толчок может быть сделан против цели расположенной в гексе непосредственно перед атакующим (основанным на ориентации его ног, а не его верхней половины тела, в случае поворота торса).

Базовое число попадания для толчка 4, плюс модификаторы (с. 33). Успешная атака толчком не повреждает цель. Вместо этого, она перемещает защищающийся БатлМех в смежный гекс по направлению толчка атакующего. Если толчок успешен, атакующий БатлМех продвигается в гекс, прежде занятый его целью. В то же самое время, защищающийся должен сделать успешный бросок навыка пилотирования иначе он падает, см. также *Смещение юнита, с. 45*.

Многократные толчки: Против одной цели, может быть объявлена, только одна атака толчком, в течении хода. Если два Меха толкают друг друга, решают обе их попытки и применяют результирующее действие. Если обе атаки терпят неудачу, ничего не происходит. Если обе атаки успешны, Мехи не перемещаются, но оба должны сделать бросок навыка пилотирования, чтобы устоять на ногах. Если только одна из атак толчком успешна, решение этой атаки происходит как обычно.

Актуаторы плеча: Каждый поврежденный актуатор плеча добавляет +2 модификатор к числу попадания толчка для Меха.



Если Мех в гексе A будет успешно толкнут БатлМехом из гекса B, то он переместится в гекс C. Если Мех в гексе A будет успешно толкнут БатлМехом из гекса D, он переместится в гекс E. В обоих случаях, пилот целевого Меха должен сделать бросок навыка пилотирования, чтобы устоять на ногах, а атакующий его юнит продвинется в гекс A. Обратите внимание, что Мех расположенный в гексе A не может толкнуть ни одного из своих противников, так как ни один из них не находится непосредственно перед ним.

АТАКА ПИНКОМ

БатлМех может делать атаку пинком только одной ногой в течении хода. Никакое оружие, установленное в этой ноге не может стрелять в том ходу, в котором Мех пинает. Чтобы сделать атаку пинком, оба бедра должны быть не повреждены, и цель БатлМеха должна быть в одном из 3х гексов передней арки стрельбы, основанных на направлении ног (а не верхний части тела, в случае поворота торса).

Игрок, который объявляет, что его БатлМех будет делать атаку пинком, использует базовое число попадания 3, плюс модификаторы (с. 33). Пинки причиняют 1 пункт повреждения за каждые 5 тонн составляющих вес атакующего БатлМеха. Например, пинок 70-тонного Грессхоппера причиняет 14 пунктов повреждения.

Определите локацию повреждения, бросив 1D6 и консультируясь с таблицей Локации пинка БатлМеха.

БатлМех, которого успешно пнули, должен сделать бросок навыка пилотирования. Если атакующий БатлМех промахивается при пинке, он тоже делает бросок навыка пилотирования.

Критическое повреждение: Уменьшите повреждение наполовину для каждого поврежденного верхнего и/или нижнего актуатора ноги, на пинающей ноге; эти эффекты являются совокупными. Например, если два актуатора ноги повреждены, уменьшают повреждение до одной четверти от его первоначального количества, округляя доли в меньшую сторону.

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПИНКА БАТЛМЕХА

Результат 1D6	Левая сторона	Пред/Тыл	Правая сторона
1-3	Левая Нога	Правая нога	Правая нога
4-6	Левая Нога	Левая Нога	Правая нога

Транспортные средства: БатлМех может пинать транспортное средство находящееся в его передней арке, или пинать (наступать на) транспортное средство, находясь сним в одном и том же гексе. Если БатлМех нападает на транспортное средство в том же самом гексе, то сторона транспортного средства, которая получает повреждение, определяется случайным образом.

Пехота: БатлМех может пинать (наступать на) юнит пехоты находясь сним в одном и том же гексе, применяя +3 модификатор для числа попадания при такой атаке. Солдаты пехоты, как правило, разбегаются с пути БатлМеха, когда тот подходит слишком близко, делая их при этом более тяжелой целью, для подобных атак.

АТАКА ТАРАНОМ

При таране юнит не должен передвигаться задним ходом в фазе движения этого хода. Цель должна находится в гексе непосредственно перед таранящим юнитом (игнорируя повороты торса) в начале фазы физической атаки. Таранящий юнит не может делать любые оружейные атаки в этом же самом ходу.

Атака тараном должна быть объявлена в течение фазы движения, но подобно всем другим физическим атакам, она решается в течение фазы физической атаки. Это означает, что таранящий юнит может нападать только на юниты, которые закончили свое движение. Это также означает, что таранящий юнит не может выбрать себе цель, уже заявленную для атаки тараном или атаки смерть сверху, так как ее движение не будет закончено до конца фазы физической атаки.

Таранящий юнит должен оставить ПД чтобы войти в целевой гекс, для успешного тарана.

Если юнит не имеет достаточно количества пунктов движения, оставленных им в фазе его движения для того, чтобы войти в целевой гекс, то он не может сделать атаку тараном. Кроме того, если цель занимает ландшафт, который для атакующего юнита является запрещенным, юнит не может таранить.

Базовое число попадания для тарана 5, и наряду с обычными модификаторами, имеется также специальный модификатор, добовляемый при таранящей атаке. Всякий раз, когда один юнит таранит другой, сравниваются их уровни навыка пилотирования, используя различие между этими двумя уровнями навыка, как модификатор числа попадания. Если уровень навыка цели более низкий, добавьте модификатор к числу попадания. Если уровень навыка пилотирования атакующего более низкий, вычтите модификатор из числа попадания.

Многократные атаки: Юнит может являться целью только для одной атаки тараном или для одной атаки смерть сверху в течении одного хода.

ПротоМех: ПротоМех не может быть целью для атаки тараном.

Транспортные средства: Все транспортные средства, за исключением СВВП, могут совершать таран. Транспортные средства могут протаранить другие транспортные средства, но не могут быть таранены БатлМехами.

Пехота: Юнит пехоты не может быть целью для атаки тараном.

Необычные цели: Транспортное средство или БатлМех могут либо преднамеряно таранить здание, либо случайно таранить здание или холм, при некоторых обстоятельствах.

Блэк Хок с уровнем навыка пилотирования 4 таранит Грассхоппер с уровнем навыка пилотирования 5. Поскольку уровень навыка атакующего МехВоина является более низким, различие между этими двумя уровнями, вычитается из числа попадания, получая -1 модификатор попадания. Если бы уровни навыка пилотов были обратные, атака получила бы +1 модификатор попадания.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Если атака успешна, оба юнита получают повреждение от столкновения. Защищающийся получает 1 пункт повреждения за каждые 10 тонн веса атакующего тараном юнита, умноженное на число гексов, пройденных атакующим в фазе движения (обратите внимание, что это не израсходованные ПД, а пройденные гексы, не считая гекса, содержащего цель). Таранящий юнит получает 1 пункт повреждения за каждые 10 тонн веса цели (округляя доли вверх).

Группируйте повреждение, полученное от атаки тараном в группы по 5 пунктов. Атакующий игрок определяет локации попадания бросая по таблице Локации попадания для каждой группы, в той же самой манере как и при попадании РДД.

Если юнит таранит цель, которая находится в здании, то здание поглощает часть повреждения (см. *Боевые эффекты* в главе *Здания, с. 51*). При этом, таранящий пилот должен сделать бросок навыка пилотирования, измененный модификатором +3, в дополнение к модификатору здания, чтобы избежать получения повреждения от входа в здание (см. *Эффекты движения* в главе *Здания, с. 50*). Если целевой юнит проваливается через стены в результате успешного тарана (юнит сдвинут со своей позиции), пилот целевого юнита должен сделать бросок навыка пилотирования, измененный модификатором +3, чтобы избежать получения повреждения.

Транспортные средства: Когда транспортное средство таранит стоящего БатлМеха, разместите полученное повреждение согласно таблице Локации пинка БатлМеха. Против другого транспортного средства или лежащего Меха, применяются нормальные правила для определения локации попадания.

Необычные цели: Если атака тараном сделана против цели без тоннажа, типа здания или холма (например, в результате заноса), то для расчет полученного юнитом повреждения, используется собственный тоннаж, вместо тоннажа цели.

65-тонный ЯгерМех перемещается на 5 гексов и объявляет атаку тараном против другого БатлМеха. Если атака тараном успешна, цель получает 33 пункта повреждения (6.5 от тоннажа ЯгерМеха, умноженного на 5 (число гексов, на которые он переместился), округляя вверх).

ПОЛОЖЕНИЕ ПОСЛЕ АТАКИ

Если атака тараном успешна, защищающийся юнит должен будет продвинуться также, как если бы его толкнули, а атакующий занимает гекс цели. (см. *Смещение юнита, с. 45*). Если атакующему не удалось протаранить цель, то он размещает свой юнит в гексе справа или слева от цели, ориентируясь относительно своей передней арке.

ПАДЕНИЯ

После любой успешной атаки тараном, и атакующий, и защищающийся БатлМехи должны сделать бросок навыка пилотирования, измененный модификатором +2, и всеми другими применимыми модификаторами, чтобы не упасть в гексе, который они в настоящее время занимают.

АТАКА СМЕРТЬ СВЕРХУ

Отчаянный МехВоин, пилотирующий БатлМех с прыжковыми двигателями может буквально прыгнуть на свою цель, нанося удар сверху всем весом своей машины, приземляясь на голову своей жертвы. Этот тип атаки, известный среди МехВоинов как «Смерть сверху», является чрезвычайно трудным и всегда кончается повреждением атакующего, (ноги Меха, не предназначены для подобных нагрузок), поэтому эта атака используется крайне редко, обычно в качестве последней меры.

Атака смерть сверху причиняет фактически меньшее количество повреждения, чем стандартный таран, однако при такой атаке повреждение сконцентрировано на верхней части целевого БатлМеха, тем самым увеличивая шанс нанести удар по голове. Хотя не всегда эффективно, но этот вид атаки может быть сделан и против пехоты или транспортного средства.

Чтобы выполнить атаку смерть сверху, атакующий должен иметь достаточное количество ПД и быть способным прыгнуть в гекс, содержащий цель. Атакующий прыгает в гекс, содержащий цель, но до фазы физической атаки он останавливается в гексе перед целью (см. *Фаза оружейной атаки*, ниже).

Атака смерть сверху должна быть объявлена в течение фазы движения, но подобно всем другим физическим атакам, она решается в течении фазы физической атаки. Это означает, что атакующий юнит может нападать только на юниты, которые закончили свое движение. Это также означает что юнит, который делает смерть сверху, не может сам быть целью для тарана или атаки смерть сверху, так как его движение не будет закончено до конца фазы физической атаки.

БатлМех, делающий атаку смерть сверху не может быть целью для физических атак, но может являться целью для оружейных атак.

Многократные атаки: Юнит может быть целью только для одной атаки тараном или для одной атаки смерть сверху в течении одного хода.

Складывание: БатлМех не рассматриваться по правилам складывания в гексе, при выполнении атаки смерть сверху, пока он не закончит свою атаку. Как только он приземляется, применяются нормальные правила складывания (см. *Складывание, с. 21*).

ФАЗА ОРУЖЕЙНОЙ АТАКИ

Атакующий юнит не может делать любые атаки из оружия в течение хода, в котором он выполняет смерть сверху.

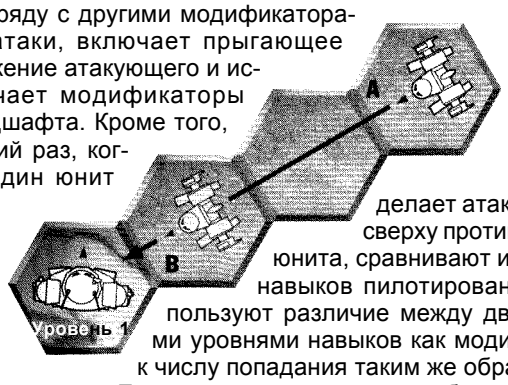
В течение фазы оружейной атаки атакующий юнит, как рассматривается, находится в смежном с целью гексе, на траектории, по которой он перемещался во время прыжка, и повернут лицевой стороной к гексу цели. Если траектория прыжка проходит посередине между двумя гексами, смежными с целью, то атакующий должен выбрать, какой из гексов он займет. Для определения ЛВ, атакующий юнит рассматривается находящимся в воздухе над занимаемым гексом на высоте, которая на 1 уровень выше, чем целевой гекс или возвышение гекса, какой бы высоты оно не было.

Падения: Если атакующий БатлМех получает повреждение в течение фазы оружейной атаки, которая вынуждает пилота делать бросок навыка пилотирования, игрок бросает как обычно. Неудавшийся бросок навыка пилотирования означает, что атака смерть сверху автоматически отменяется. Определение падения атакующего и его конечное положение после атаки, описано в правилах ниже.

Дженнер делает атаку смерть сверху из гекса А на Атлас. Траектория прыжка Jenner показана на иллюстрации. В течение фазы оружейной атаки, Дженнер, как рассматривается, находится в гексе В, как если бы он стоял на холме уровня 2 (уровень гекса цели +1). Атлас может стрелять в переднюю часть Дженнера любым оружием, которым он может воспользоваться на расстоянии 1-го гекса. Другие юниты на карте могут также атаковать Дженнера, если они имеют ЛВ к уровеню высоты 3 гекса В.

БАЗОВОЕ ЧИСЛО ПОПАДАНИЯ

Базовое число попадания для атаки смерть сверху 5, и наряду с другими модификаторами атаки, включает прыгающее движение атакующего и исключает модификаторы ландшафта. Кроме того, всякий раз, когда один юнит



делает атаку смерть сверху против другого юнита, сравнивают их уровни навыков пилотирования и используют различие между двумя этими уровнями навыков как модификатор к числу попадания таким же образом, как и при таране. Если уровень навыка цели более низкий, добавьте модификатор к числу попадания. Если уровень навыка пилотирования атакующего более низкий, вычтите модификатор из числа попадания .

Если атака успешна, оба БатлМеха получают повреждения, как описано ниже. Если атака неудачна, прыгающий Мех падает на землю и получает повреждение (см. *Падение*, ниже).

Пехота: Для атаки смерть сверху против пехоты, используйте дополнительный +3 модификатор к числу попадания. Так как юниты пехоты не имеют никакого навыка пилотирования, игрок не должен использовать модификатор навыка пилотирования.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ЦЕЛИ

Чтобы определить повреждение цели от атаки смерть сверху, разделите вес атакующего БатлМеха на 10, и умножьте результат на 3, округляя вверх. Например, Дженнер весящий 35 тонн, причиняет 11 пунктов повреждения. Разбейте повреждение на группы по 5 пунктов таким же образом, как при попадании РДД. Определите направление атаки, как если бы она пришла из стартового гекса атакующего БатлМеха, а затем определите локацию попадания для каждой группы, бросая 1D6 и консультируясь с таблицей Локации удара БатлМеха, с. 40.

Транспортные средства: При успешной атаке смерть сверху против транспортного средства локацию повреждения определяют по колонке «перед» таблицы Локации попадания транспортных средств.

ПОВРЕЖДЕНИЕ АТАКУЮЩЕМУ

Атакующий получает повреждение по своим ногам, как будто его успешно атаковали пинком. Чтобы определить количество повреждения, разделите вес атакующего на 5. Полученный результат разбейте на группы по 5 пунктов, как от повреждения РДД, а затем определите локации попадания для каждой группы, бросая 1D6 и консультируясь с колонкой «перед» таблицы Локации пинка БатлМеха.

ТАБЛИЦА РАЗЛИЧНЫЕ ВОЗВЫШЕНИЯ

Цель:	Разрешенные Физические атаки
Стоящий БатлМех на 1 уровень выше	Таран, Удар (использовать таблицу Локации пинка), или Дубина (использовать таблицу Локации пинка)
Стоящий БатлМех на 1 уровень ниже	Таран, Пинок (использовать таблицу Локации удара), или Дубина (использовать таблицу Локации удара)
Лежащий Мех, Транспортное средство или пехота на 1 уровень выше	Удар, Дубина
Лежащий Мех, Транспортное средство или пехота на 1 уровень ниже	Нет

Внимание: Атака смерть сверху может быть выполнена всегда, когда БатлМех обладает достаточным количеством ПД прыжка.

ПОЛОЖЕНИЕ ПОСЛЕ АТАКИ

В конце атаки смерть сверху, атакующий приземляется в гексе цели. Если атака смерть сверху успешна, цель смещается на 1 гекс в направлении атаки. Если атака неудачна, цель выбирает смежный гекс и перемещается в него, даже если она неподвижна или лежит. Это перемещение может повлечь за собой *Случайное падение сверху* или *Эффект домино*, см. *Смещение юнита, с. 44*.

Такое перемещение может быть невозможным для целевого юнита, если все гексы окружающие его содержат запрещенный ландшафт. Например, когда целевой Мех находится на уровне 0 и окружен холмами с уровнем 3 или более. В этом случае, если атака успешна, цель разрушена. Если атака неудачна, разрушен атакующий. В обоих случаях, разрушение регистрируется как отстрел головы критическим попаданием. В случае с транспортным средством, эта атака рассматривается как попадание в боекомплект или силовую установку.

ПАДЕНИЕ

Успешная атака смерть сверху, может вызвать падение обоих БатлМехов. Оба МехВоина должны сделать бросок навыка пилотирования: цель добавляет модификатор +2 , атакующий +4. Если один из юнитов проваливает этот бросок, то он получает повреждение, как от падения с уровня 0.

При неудачной атаке, атакующий автоматически падает, получая повреждение, как если бы Мех упал со 2 уровня высоты, на свою спину (см. *Падение, с. 23*).

РАЗЛИЧНЫЕ ВОЗВЫШЕНИЯ

Правила для ударов, атаки дубиной, пинка и таранов предполагают, что противостоящие БатлМехи находятся на одинаковой высоте. Большая часть физических атак против транспортных средств происходят только, если транспортное средство атаковано юнитом на той же самой высоте. Смотри *Физические атаки против СВВП, с. 60*, для исключений.

БатлМех может делать физическую атаку против другого БатлМеха если оба Меха находятся в пределах 1 уровня высоты относительно друг друга. Таблица Различные возвышения показывает, какие виды физических атак могут быть сделаны в различных ситуациях. Обратите внимание, что игроки должны использовать различные таблицы Локации попадания, чтобы определить локацию повреждения от ударов, дубины или пинков против противника на различных уровнях.

БатлМех не может проводить атаку ударом против наземного транспортного средства или пехоты, находясь с ним на одном уровне высоты, до тех пор, пока он не ляжет, или не окажется стоящим на 1 уровень высоты ниже цели.

ЛЕЖАЩИЕ БАТЛМЕХИ

Ниже приводятся специальные правила для физических атак, которые относятся к лежащему Меху.

ФИЗИЧЕСКИЕ АТАКИ ЛЕЖАЩИМИ БАТЛМЕХАМИ

Лежащие БатлМехи могут выполнять только два вида физических атак; ударять по наземным транспортным средствам, находясь вместе с целью в одном и том же гексе и сметать пехоту.

Удары лежа

Чтобы сделать удар, лежащей Мех должен иметь обе руки. Подобно *Стрельбе лежа* (с. 32), Мех поддерживает себя на одной руке и ударяет кулаком другой руки. Транспортное средство получает повреждение от удара лежащего Меха по стороне, находящейся перед атакующим.

Сметающие атаки

Когда лежащий БатлМех и юнит пехоты (бронированный или небронированный) занимают один и тот же гекс, БатлМех может делать сметающую атаку, дико размахивая своими руками и ногами, тем самым надеясь вступить в контакт с пехотой. Атака может быть сделана только на ровном или с дорожным покрытием ландшафте и автоматически успешна. Эта атака причиняет повреждение пехоте, равняющееся тоннажу БатлМеха, разделенному на 3 (округляя от 0,5 в большую сторону).

Против пехоты в боевой броне, разделите это повреждение на группы по 5 пунктов, и определите локацию попадания случайно для каждой группы (см. *Атаки против бронированной пехоты*, ст. 63). Если БатлМех решает сделать сметающую атаку, то он не может делать любую другую атаку в этом ходу. МехВоин должен сделать бросок навыка пилотирования, чтобы предотвратить повреждение своего БатлМеха. Если пилот проваливает этот бросок, БатлМех получает нормальное повреждение от падения, как если бы он неудачно пытался встать.

Анти-БатлМех пехота: Сметающая атака не может быть сделана против пехоты, которая успешно произвела ройную атаку. В этом случае пехота должна быть сброшена согласно правилам *Анти-БатлМеха пехоты* на с. 72.

ФИЗИЧЕСКИЕ АТАКИ ПРОТИВ ЛЕЖАЩИХ БАТЛМЕХОВ

Единственные виды физических атак, которые могут быть сделаны против лежащего БатлМеха - пинки и смерть сверху, а также таран, сделанный транспортным средством. БатлМех не может таранить лежащего БатлМеха. Для определения локации попадания от успешных атак этих типов, используют соответствующую колонку таблицы Локации попадания БатлМеха,с. 34. Обратите внимание, что повреждение от атаки смерть сверху, против лежащего Меха, определяется по колонке «зад», независимо от направления атаки.

Различные возвышения: Лежащий БатлМех, находящийся на 1 уровень выше, чем атакующий Мех, может также быть атакован ударом или дубиной. Для этих атак также используют таблицу Локации попадания БатлМеха.

СМЕЩЕНИЕ ЮНИТОВ

Юниты, которые перемещаются из своих гексов в результате действий противника, считаются смещенными. Смещение может произойти в результате тарана, толчка и атаки смерть сверху, а также из-за так называемого эффекта домино, при котором вереница юнитов смещается друг за другом.

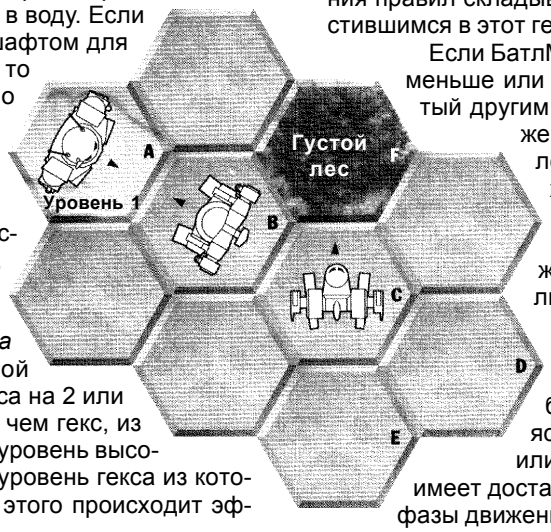
Юнит не может быть перемещен в гекс, который является запрещенным для него (см. таблицу Расхода движения, с. 19). Такими гексами являются гексы, которые имеют больший уровень высоты, чем смещаемый юнит может преодолеть, используя для своего движения ходьбу/среднюю скорость. Однако, юниты могут быть перемещены вниз на любое количество уровней, что обычно приводит к случайному падению (см. ниже).

Если по правилам следует переместить юнит в запрещенный гекс, то это смещение все равно не возможно. В этих случаях, если определенные правила атаки или действия не описывают иначе, ни целевой, ни атакующий юниты не смещаются. При этом все другие обычные эффекты смещений имеют место, включая повреждение и любые требуемые броски навыка пилотирования.

Транспортные средства: Юнит транспортного средства может быть перемещен в воду. Если вода является запрещенным ландшафтом для этого типа транспортного средства, то транспортное средство разрушено (утонуло).

СЛУЧАЙНОЕ ПАДЕНИЕ СВЕРХУ

Случайное падение сверху происходит, когда юнит смещен тараном, толчком, атакой смерть сверху, а также в результате другого случайного падения сверху или *Эффекта домино* в гекс, содержащий другой юнит, имеющий уровень высоты гекса на 2 или большее количество уровней ниже, чем гекс, из которого он был смещен. Если этот уровень высоты равен 1 или 0, или больше, чем уровень гекса из которого юнит был перемещен, вместо этого происходит эффект домино.



Когда БатлМех случайно падает на 2 уровня или больше в гекс, занятый другим БатлМехом, делайте бросок попадания с базовым числом 7, измененным только движением цели и ландшафтом. БатлМех не может преднамеренно «случайно» упасть сверху.

Пехота: Случайные падения автоматически не попадают по пехоте.

Транспортные средства: Случайные падения автоматически попадают по транспортному средству.

Падающий БатлМех поражает цель

Если бросок числа попадания успешен (или если целевой юнит — транспортное средство), то результат случайного падения считается успешной атакой смерть сверху, со следующими исключениями. Если «целевой» юнит - БатлМех, падающий Мех получает повреждение своей верхней половине тела. Если имеется больше чем один не пехотный юнит в целевом гексе (свой или противника), определите случайно, кто из них будет являтся целевым юнитом.

Для определения количества повреждения, причиненного целевому юниту, разделите вес падающего БатлМеха на 10. Разбейте повреждение на группы по 5 пунктов, затем определите локацию попадания для каждой группы бросая 1D6 и консультируясь с таблицей Локации удара БатлМеха. Определите повреждение от падения («атакующему») БатлМеху, как обычно, рассматривая, что он упал на свою спину.

Падающий БатлМех промахивается по цели

Если бросок числа попадания не успешен, падающий БатлМех приземляется в смежном гексе, расположенным рядом с тем гексом, в который он упал насколько это возможно, и получает обычное повреждение от падения. Никакие другие юниты не получают повреждение. Если имеются многократные смежные гексы, одинаково близко расположенные к гексу, в который юнит упал, случайно определите, в котором из них этот юнит будет находиться.

ЭФФЕКТ ДОМИНО

Эффект домино происходит в результате смещения юнита тараном, толчком или атакой смерть сверху; либо в результате другого эффекта домино или *Случайного падения сверху* в гекс, содержащий другой юнит, а уровень высоты гекса при этом на 1 или 0 уровней ниже или выше чем гекс, из которого он был смещен. Кроме того, эффект домино возможен только в результате нарушения правил складывания в гексе новым юнитом, переместившимся в этот гекс.

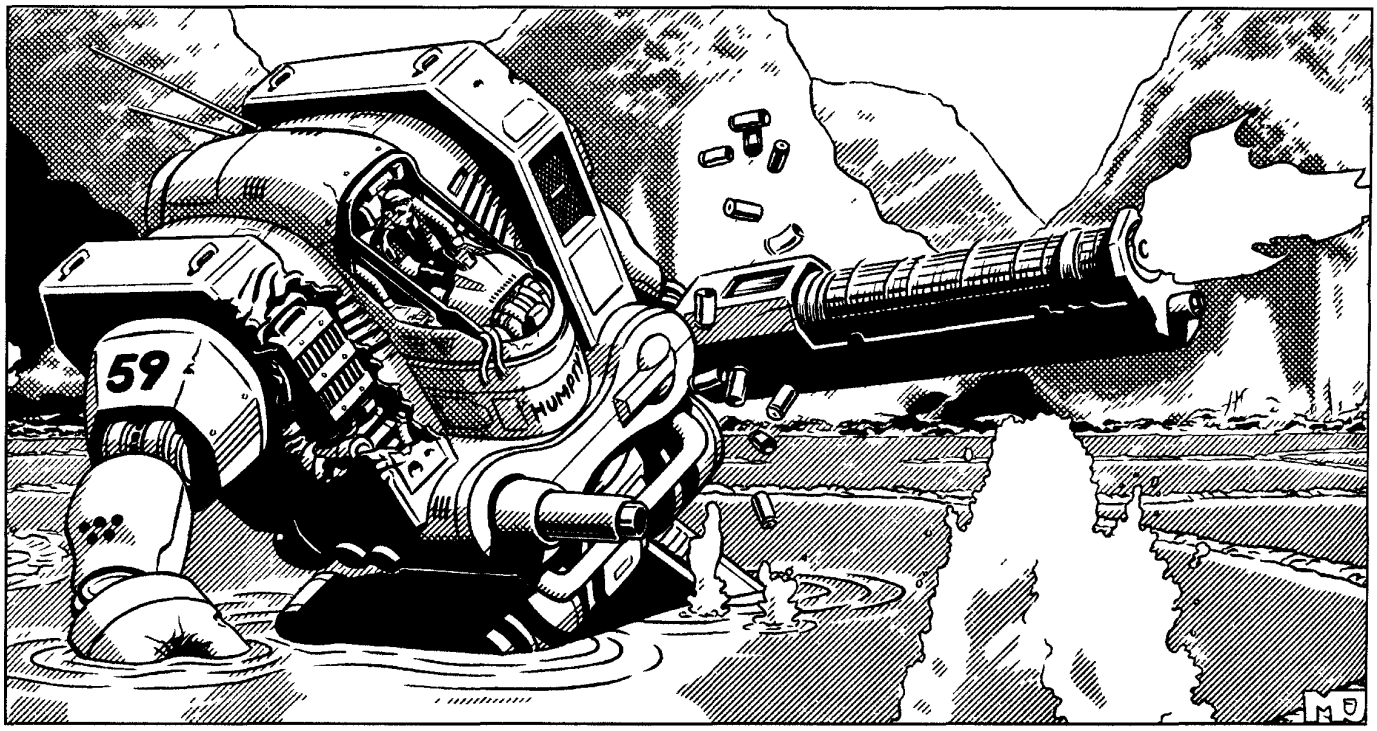
Если БатлМех случайно падает на 1 уровень или меньше или вынужден продвинуться в гекс, занятый другим БатлМехом, то второй БатлМех должен будет выдвинуться из гекса в направлении толчка. Пилоты обоих БатлМехов должны сделать бросок навыка пилотирования, чтобы избежать падения. Однако, второй БатлМех может избежать этого, если он не стоит лицом или спиной к первому БатлМеху.

Когда толчок эффекта домино происходит с одной из четырех боковых гексов БатлМеха, БатлМех может избежать эффекта домино, перемещаясь на 1 гекс непосредственно вперед или назад, в следующих случаях: если он имеет достаточное количество ПД, оставшихся от фазы движения; если он не заглох и стоит на ногах; если игрок сделал успешный бросок навыка пилотирования для этого БатлМеха.

Если бросок навыка пилотирования не успешен, БатлМех падает и теряет шанс сойти с пути. Эффект домино продолжается до тех пор, пока имеются БатлМехи в гексах, смежных с друг другом в направлении этого эффекта, и ни один из них не смог сойти с пути.

БатлМех в гексе A упал на 1 уровень в гекс B. БатлМех, стоящий в гексе B будет вынужден сместиться в гекс C и сделать бросок навыка пилотирования, чтобы избежать падения. Однако, БатлМех в гексе C, может попытаться избежать эффекта домино, переместившись из этого гекса. Сначала, игрок должен сделать бросок навыка пилотирования. Если бросок терпит неудачу, Мех падает в гекс D, и если бы другой Мех занимал гекс D, то эффект домино продолжился бы. Если бросок успешен, и Мех имеет по крайней мере 1 ПД, оставшийся от предыдущей фазы движения, то он может переместиться на один гекс непосредственно назад в гекс E, заканчивая эффект домино. Если БатлМех имел бы 3 или большее количество оставленных ПД, он мог бы продвинуться в густой лес в гексе F.

ТЕМПЕРАТУРА



Одна из наиболее серьезных проблем, стоящих перед любым БатлМехом в бою — внутреннее наращивание температуры, которую БатлМех создает всякий раз, когда он перемещается или стреляет из своего оружия. Однако, каждый БатлМех может рассеивать температуру благодаря своим радиаторам [теплопоглатителям] (устройствам, разработанным для охлаждения тепловыделяющих систем) или находясь в воде.

Но даже при использовании этих методов охлаждения своих систем, всякая деятельность обычно производит большее количество температуры, чем БатлМех, способен рассеять. Это грозит перегревом и потерей функциональности БатлМеха, но пилот, который использует свой БатлМех на пределе его возможностей, в конечном счете, должен платить за это. Когда происходит внутреннее увеличение температуры БатлМеха, он начинает медленнее перемещается, а стрельба его оружия становится менее точной. Когда внутренняя температура достигает определенного уровня, боеприпасы, которые он несет, могут взорваться. При перегреве БатлМеха, его реактор может заглохнуть, что сделает БатлМеха бездействующим и неподвижным до снижений температуры ниже определенных значений.

ПротоМехи: ПротоМехи не наращивают внутреннюю температуру. Их конструкция разработана таким образом, что вся выделяемая энергетическим оружием температура рассеивается. При движении и стрельбе из не энергетического оружия, ПротоМех тоже не выделяет температуры.

Транспортные средства: Транспортные средства не наращивают внутреннюю температуру в той же самой манере как БатлМехи. Они разработаны с достаточным количеством радиаторов, что позволяет стрелять из всего своего энергетического оружия сразу. Из-за большей открытости конструкции, транспортное средство автоматически рассеивает температуру, произведенную движением или стрельбой из не энергетических видов оружия.

ПУНКТЫ ТЕМПЕРАТУРЫ

Игроки отслеживают повышение внутренней температуры БатлМеха количеством Пунктов Температуры (ПТ). Чем больше количество пунктов температуры, тем выше внутренняя температура Меха. Игрок отслеживает количество пунктов температуры своего БатлМеха, используя Шкалу температуры на рекордшите Меха. Шкала температуры позволяет делать запись уровня температуры от 0 до 30 пунктов. Клетка Температура перегрева используется когда уровень температуры превышает 30 пунктов. В зависимости от того, каких значений достигла внутренняя температура на Шкале температуры, БатлМех будет получать различные неблагоприятные эффекты, имеющие место при определенных значениях температур.

ПОВЫШЕНИЕ ТЕМПЕРАТУРЫ

Различные действия по разному нагревают БатлМех. Хороший МехВоин балансирует между тактической ценностью своего БатлМеха и выделяемой, при этом, температурой. Таблица Пунктов температуры показывает число пунктов температуры, произведенных различными действиями и повреждениями. Она также показывает количество пунктов температуры, которые БатлМех может рассеивать благодаря своим радиаторам или находясь в водном гексе. Обратите внимание, что имеются два типа доступных радиаторов: стандартные, которые рассеивают 1 пункт температуры за ход, и двухконтурные, рассеивающие 2 пункта температуры за ход.

Прыжок: Обратите внимание, что прыжок производит большее количество температуры, чем ходьба или бег. Даже если БатлМех при этом перемещается только на 1 гекс, работа реактивных прыжковых двигателей создает, как минимум, 3 пункта температуры. Общее количество пунктов температуры для прыжка зависит от его дальности. Чем дальше прыжок, тем более длительное время исполь-

зуются прыжковые двигатели, производя большее количество температуры. Чтобы определить количество пунктов температуры, произведенных при прыжке, подсчитывают количество гексов, на которые переместился БатлМех. Если Мех прыгает на 3 или меньшее количество гексов, общее количество пунктов температуры — 3. Если число перемещенных гексов — 4 или больше, количество пунктов температуры равняется числу гексов на которые он прыгнул.

Вода: Радиаторы рассеивают вдвое больше температуры, когда они погружены в воду в фазе температуры. Когда БатлМех стоит в водном гексе глубины 1, под водой находятся только те радиаторы, которые установлены в его ногах. Мех, стоящий в водном гексе глубины 2 или более, либо лежащий на глубине 1 или более, полностью погружен в воду, а значит все его радиаторы находяться под водой. Независимо от того, сколько радиаторов находится под водой, они не могут рассеять больше шести дополнительных пунктов температуры в течении одного хода.

ТАБЛИЦА ПУНКТОВ ТЕМПЕРАТУРЫ

Деятельность	Пункты температуры
Ходьба	+1 за ход
Бег	+2 за ход
Прыжок	+1 за гекса (минимум 3 за ход)
Попытка встать	+1 за попытку
Огонь из оружия	по таблице оружия и оборудования, с.115
Радиатор	-1 за работающий радиатор
	-2 за работающий двухконтурный радиатор
	-1 дополнительно, за работающий радиатор погруженный в воду (максимум 6 пунктов)
	-2 за работающий двухконтурный радиатор погруженный в воду (максимум 6 пунктов)
Двигатель	
Первое попадание	+5 за ход
Второе попадание	+10 (общего количества) за ход
Огонь	
Ходьба через...	+2 за гекс
Нахождение в...	+5 за ход

Отключение радиаторов: В некоторых ситуациях, МехВоин может пожелать повысить температуру, особенно, если его БатлМех оборудован Миомером утроенной силы (3х) (с. 136). Повышение внутренней температуры наиболее легко достигается, благодаря отключению такого количества радиаторов, которое необходимо, в течении конечной фазы любого хода. Отключенные радиаторы действуют следующим образом; они не рассеивают температуру в течении фазы температуры следующего хода и при желании могут быть включены вновь в течении последующих конечных фаз.

РЕГИСТРАЦИЯ НАРАЩИВАНИЯ ТЕМПЕРАТУРЫ

В течение фазы температуры каждого хода, каждый игрок суммирует все пункты температуры, созданные его БатлМехом в течении этого хода. Затем, он вычитает пункты температуры, рассеянные радиаторами его БатлМеха, учитывая любые дополнительные условия рассеивания, такие как нахождение БатлМеха в водном гексе. Полученный результат может быть положительным или отрицательным. Если результат положительный, добавьте это число вверх к текущему уровню температуры на Шкале температуры рекордшита БатлМеха. Если число отрицательное, опустите уровень температуры Шкалы температуры вниз. Уровень температуры на Шкале температуры, не может снижаться ниже 0.

Мы предлагаем, чтобы игроки отмечали пункты температуры на Шкале температуры карандашом, потому что в течение игры уровень температуры будет повышаться и понижаться много раз.

Больше 30 пунктов температуры: Уровень температуры Меха может оказаться выше, чем 30 пунктов. Температура выше 30 не имеет никакого дополнительного эффекта на Мех, после глушения реактора (при 30 пунктах температуры). Однако, вся избыточная температура должна быть полностью рассеяна, перед повторным пуском двигателя, так как уровень температуры должен быть менее 30 пунктов прежде, чем реактор Меха сможет включиться. Отметьте температуру, произведенную выше 30 пунктов, как температуру перегрева в специальном боксе вверху таблицы Шкалы температуры рекордшита. Если специальный бокс Темепературы перегрева на используемом рекордшите отсутствует, просто напишите избыточную температуру вверху Шкалы температуры. При охлаждении БатлМеха, вся температура перегрева, должна быть рассеяна прежде, чем можно будет опускать уровень температуры на Шкале температуры ниже 30.

ЭФФЕКТЫ ТЕМПЕРАТУРЫ

Чрезмерная температура создает проблемы в функционировании БатлМеха. При этом, он будет перемещаться более медленно, стрелять менее точно и возможно глохнуть или даже взрываться. Некоторые из этих эффектов постоянны, другие инвертируются, когда Мех охлаждается.

После регистрации уровня температуры, как описано в *Регистрации наращивания температуры,* на БатлМех могут оказывать воздействие эффекты, описанные ниже.

ЭФФЕКТЫ ДВИЖЕНИЯ

При 5, 10, 15, 20 и 25 пунктах температуры, вычтите число, обозначенное в колонке напротив этих числовых значений, от ПД ходьбы БатлМеха. Например, при 5 пунктах температуры и выше, вычтите 1 ПД от общего количества ПД ходьбы БатлМеха. Помните, что ПД бега, это ПД ходьбы умноженное на 1,5; если ПД ходьбы уменьшается, ПД бега БатлМеха должны быть повторно рассчитаны, округляя доли.

Этот эффект не совокупен с любой предыдущей потерей ПД, полученной от температуры. Другими словами, когда наращивание температуры БатлМеха достигает 5 пунктов по Шкале температуры, его ПД ходьбы уменьшается на 1. Когда наращивание достигает 10 пунктов по Шкалу температуры, его ПД ходьбы уменьшается на 2 ПД, а не еще на 2. Когда уровень температур снизился ниже отметки, при которой происходит этот эффект, БатлМех восстанавливает 1 ПД ходьбы, хотя предыдущие потери остаются в силе. Таким образом, если температура падает ниже 10 пунктов по Шкалу температуры, эффект -2 ПД удаляется, но эффект -1 ПД остается все еще в силе до снижений температуры ниже 5 пунктов.

Прыжок: Обратите внимание, что на ПД прыжка БатлМеха не влияет сокращение ПД ходьбы, вызванное нагревом.

ЭФФЕКТЫ ОРУЖЕЙНЫХ АТАК

При 8, 13, 17 и 24 пунктах температуры, добавьте обозначенное число к базовому числу попадания БатлМеха для атак из оружия. Например, при 8 пунктах температуры, добавьте модификатор +1 к каждому базовому числу попадания, сделанному в то время, когда внутренняя температура БатлМеха равна 8 или выше. Эти эффекты, подобно эффектам влияющим на движения, не совокупны и могут быть инвертированы при снижении температуры.

ЭФФЕКТЫ ГЛУШЕНИЯ

При 14, 18, 22, 26 и 30 пунктах температуры, системы безопасности БатлМеха пытаются автоматически заглушить его реактор. Если МехВоину повторно не удается запустить реактор, БатлМех глохнет и на него распространяются

правила описанные в разделе *Заглохший БатлМехе*, ниже.

Этого эффекта можно избежать, если МехВоин способен заблокировать процедуру глушения реактора, выбросив обозначенной число избежания (эффекта глушения нельзя избежать при 30+ пунктах температуры). Игрок бросает 2D6 один раз в течение фазы температуры, если температура Меха 14 или выше. Если в течении одного хода наращивание температуры достигает двух или большего количества уровней, при которых срабатывает процедура глушения, бросают 2D6, только для самого высокого числа избежания. Если результат равен или больше, чем число избежания соответствующего уровня температуры, пилот избегает глушения реактора в этом ходу.

Заглохший БатлМех

Если БатлМех заглох, он не может производить никаких действий, так как все его оборудование прекращает функционировать. (См. также таблицу Броска навыка пилотирования, с. 24). Он не может перемещаться или делать атаки, и следовательно не может наращивать температуру собственными действиями. Даже критические повреждения двигателя не создают дополнительной температуры, в то время, когда Мех заглох. Однако огонь и огнемет противника способны повысить уровень температуры заглохшего БатлМеха.

При глушении БатлМеха его радиаторы продолжают функционировать рассеивая избыточную температуру. В течении каждого хода, когда Мех заглох, уровень температуры отслеживается, как обычно, в течение каждой фазы температуры, и игрок может попытаться повторно запустить реактор. Чтобы сделать это, игрок бросает 2D6. Если результат равен, или больше, чем самое высокое число избежания глушения, это означает что МехВоину удается запустить реактор. В этом случае, БатлМех будет способен перемещаться и стрелять в течении следующего хода, после того хода, в котором реактор был повторно запущен. Когда температура опускается ниже 14 пунктов по Шкале температуры, реактор перезапускается автоматически, даже если пилот находится без сознания.

Прицельные выстрелы: Заглохший БатлМех может быть атакован по правилам прицельных выстрелов (с. 34).

ЭФФЕКТЫ БОЕПРИПАСОВ

Если уровень температур достигает или превышает порог взрывоопасности боекомплекта, что происходит при 19, 23 или 28 пунктах температуры, боеприпасы, которые находятся в БатлМехе могут взорваться. Взрыва можно избежать только чистой удачей, которая предоставлена игроку в виде числа избежания. Чтобы определить, избегает ли Мех взрыва боекомплекта, если его температура достигает 19 пунктов или более, игроку необходим бросок 2D6 один раз в течение фазы температуры. Если в течении одного хода, повышение температуры достигает 2-х или большего количества уровней избежания, то произведите бросок 2D6 только для самого высокого числа избежания. Если результат броска равен или больше самого высокого числа избежания, соответствующего текущего уровня температуры, пилот избегает взрыва боеприпасов в этом ходу.

Когда боекомплект БатлМеха взрывается из-за перегрева, то первым взрывается критический слот с наиболее разрушительным запасом боекомплекта. Самый разрушительный боекомплект определяется по ценности повреждения одного выстрела оружия за ход. Таким образом, пулемет имеет ценность повреждения 2, АП/10 имеет ценность повреждения 10, РДД-15 имеет ценность повреждения 15, а РБД-6 имеет ценность повреждения 12. Когда Мех несет два боекомплекта с эквивалентными ценностями повреждения, пилот БатлМеха выбирает, который из этих боекомплектов взрывается. После чего, весь боекомплект в этом критическом слоте взрывается. Если имеется больше, чем один критический слот с соответствующим типом боекомплекта, то взорвется слот с большим количеством оставшихся выстрелов. Если имеется два или больше слота с равным количеством оставшихся выстрелов, случайно определяют тот, который взрывается.

Для решения взрыва используйте правила *Критических попаданий в БатлМех, с. 37*.

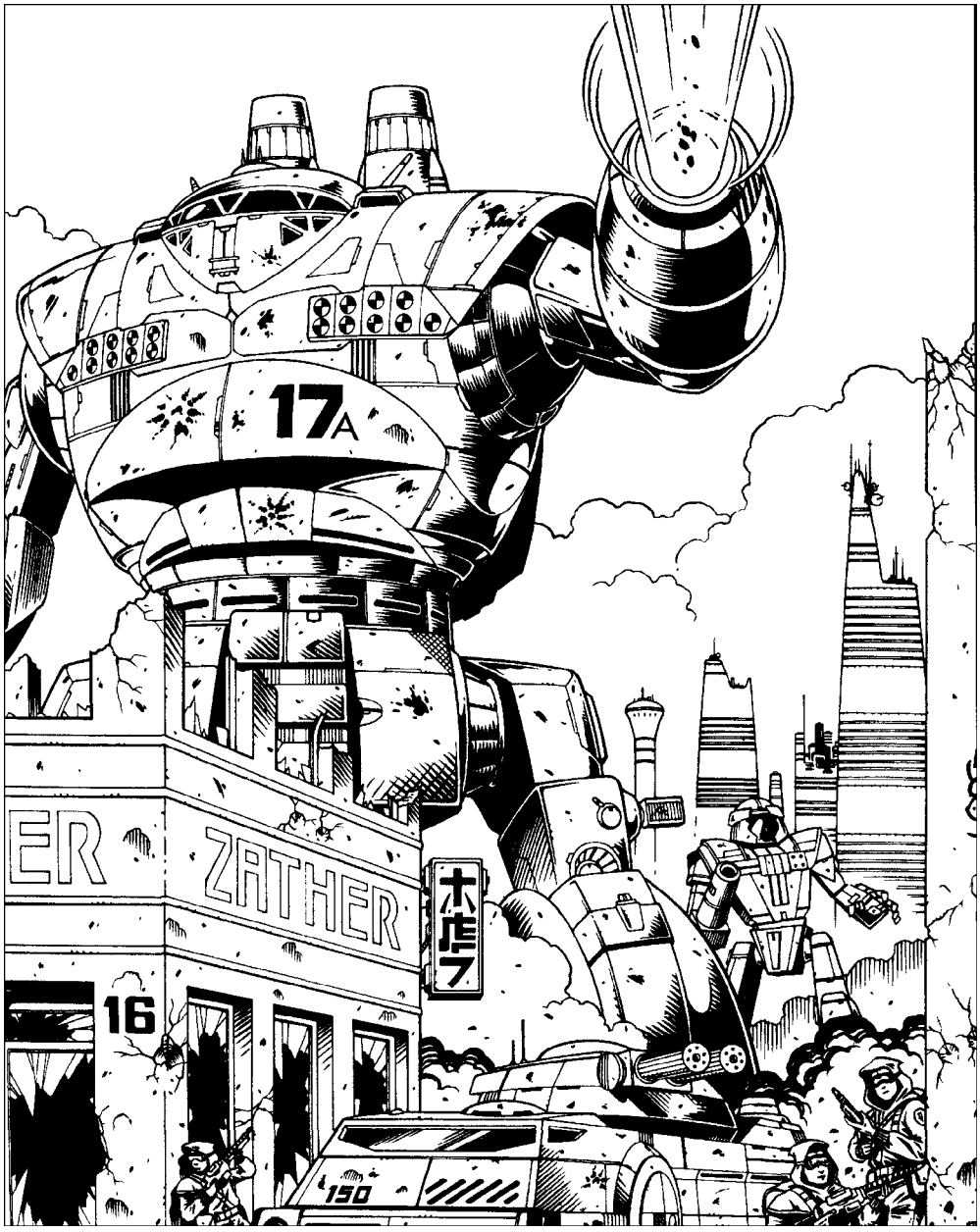
ЭФФЕКТЫ МЕХВОИНУ

Если система жизнеобеспечения получает критическое повреждение, МехВоин получает 1 пункт повреждения в течении каждого хода, когда внутренняя температура БатлМеха достигает 15 пунктов или выше. МехВоин получает 2 пункта повреждения, в течении каждого хода, когда внутренняя температура БатлМеха достигает 25 пунктов или выше.

Хатамото-Чи начинает ход с 4-мя пунктами температуры на Шкале температуры. В течение хода он идет и стреляет из двух своих ППЧ (произведя общее количество температуры 21 пункт). БатлМех имеет только 16 стандартных радиаторов. Они рассеивают 16 из 21 пунктов температуры, оставляя 5 пунктов нагрева. В течение фазы температуры, эти 5 пунктов добавляются к 4-м уже отмеченным на Шкале температуры, получая общее количество 9. В следующем ходу, БатлМех должен уменьшить свою ходьбу на 1 ПД и добавить модификатор +1 к своему числу попадания для атак из оружия.

Если БатлМех повторит эти действия в следующем ходу, игрок должен добавить еще 5 пунктов температуры по Шкале температуры, получая общий уровень нагрева 14 пунктов. Игрок должен бросить 2D6 с результатом 4 или выше, чтобы избежать глушения реактора своего БатлМеха. Даже если он избежит глушения, он должен будет уменьшить ПД ходьбы Хатамото-Чи еще на 1 (общим количеством 2), сохраняя этот эффект до падения температуры ниже отметки 10 пунктов по Шкале температуры. В то же самое время, Мех начинает стрелять с модификатором числа попадания +2.

ЗДАНИЯ



Необузданное разрушение, вызванное течением ранних Войн за Наследие, шокировало и потрясло даже наиболее сильных солдат. С недавних пор стало обычной практикой, избегать проведения боевых действий в населенных областях, особенно среди воинов Кланов, которые считают недопустимым сопутствующее разрушение, вызванное такими сражениями. Несмотря на этот неписаный закон, бои все еще имеют тенденцию дрейфовать от предназначенных мест битвы в городские области. К тому же нет недостатка в неблагородных командирах, которые устраивают засады в городах, под прикрытием распространяемого перемирия на эти области, тем самым используя дополнительную меру неожиданности.

Исторически, здания и пересеченная местность в городских областях делает эти территории неблагоприятным для бронированных транспортных средств. Хотя БатлМехи имеют превосходную гибкость, города по прежнему усложняют ведение боевых действий в тридцать первом столетии. Сражения проходящие на длинных, узких улицах, в окружении зданий, которые блокируют линию видимости, скрывают вражеские ловушки и частично защищают от оружейных атак, требуют изменения в тактике и действиях. В городском бою, даже небронированная пехота может существенно повредить БатлМеха.

Эта глава содержит упрощенные правила для введения основных зданий в игру *BattleTech*. Более всесторонние правила для других видов строений может быть найдена в книге *Maximum Tech на с.49*.

ТИПЫ ЗДАНИЙ

В *BattleTech* здания делятся на четыре типа: легкие, средние, крупные и укрепленные. Каждый тип здания имеет определенные характеристики, которые отражаются следующими параметрами: повреждением, которому данный тип здания может противостоять; защитой, которую он обеспечивает; весом, который он может выдержать. Здания в *BattleTech* характеризуются двумя показателями: конструктивным фактором (КФ) и высотой.

Значение по умолчанию: Если в сценарии не определен тип здания, предполагается, что оно среднего типа, с уровнем высоты 2.

КОНСТРУКТИВНЫЙ ФАКТОР

Конструктивный фактор (КФ) используется для определения физической структуры здания, влияющей на ход игры. КФ это количество пунктов повреждения, которое здание может поглотить до полного разрушения. Это число также показывает количество тонн полного веса, которое каждый уровень здания может выдержать без разрушения. Диапазон возможных оценок КФ для каждого типа здания показан в таблице *Модификаторов зданий, с. 50*.

Независимо от текущего конструктивного фактора здания, его тип никогда не изменяется. Другими словами, поврежденное крупное здание с оставшимся КФ 15 по прежнему остается крупным зданием.

Чтобы представить здания на мапшите, используются фишки зданий. Фишки, поставляемые FASA, представляют собой картинки с изображением неповрежденного здания, с указанием его типа и высоты. На другой стороне этой фишки изображены руины. Независимо от того, что игроки используют в качестве фишек, эти предметы должны содержать ту же самую информацию, что и фишки FASA.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ЗДАНИЯ

Тип здания	Начальный КФ	Расход ПД*	Модификатор броска пилотирования
Легкое	1-15	2	0
Среднее	16-40	3	+1
Крупное	41-90	4	+2
Укрепленное	91-150	5	+5

* Пехота затрачивает только 1 ПД, чтобы войти в здание, независимо от его типа.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ДВИЖЕНИЯ В ЗДАНИЯХ

Гексов пройдено за ход	Модификатор броска пилотирования
1-2	0
3-4	+1
5-6	+2
7-9	+3
10+	+4

Здания занимающие несколько гексов: В случае, когда фишка здания занимает больше одного гекса, КФ здания распространяется на целую фишку, а не на отдельные гексы, занятые этой фишкой. Однако, каждый гекс здания может поддерживать тоннаж, равняющийся текущему КФ здания.

Значение по умолчанию: Если сценарий не определяет КФ здания, предполагается, что легкое здание имеет КФ 15, среднее здание — КФ 40, крупное здание — КФ 90, а укрепленное здание — КФ 120.

ВЫСОТА ЗДАНИЯ

Высота здания влияет на линию видимости и движение подобно другим возвышениям ландшафта. Каждый уровень высоты здания приблизительно равен 6 метрам. *Смотри Уровни зданий, страница 51.*

ЭФФЕКТЫ ДВИЖЕНИЯ

Юниты могут двигаться внутри здания или по его крыше. Уровень высоты здания затрагивает движение таким же образом, как и другие возвышения ландшафта, с той разницей, что юниты могут входить внутрь здания, помимо восхождения на его крышу (*см. Вхождение в здания*).

Если суммарный тоннаж Меха и/или транспортного средства на любом уровне здания (кроме первого этажа, уровень 0) превышает текущее значение КФ здания, здание немедленно разрушается (*см. Разрушение, ст. 52*).

Таблица Модификаторов здания показывает затраты движения и модификаторы для каждого типа здания.

Транспортные средства: Наземные транспортные средства не могут забраться на крышу здания.

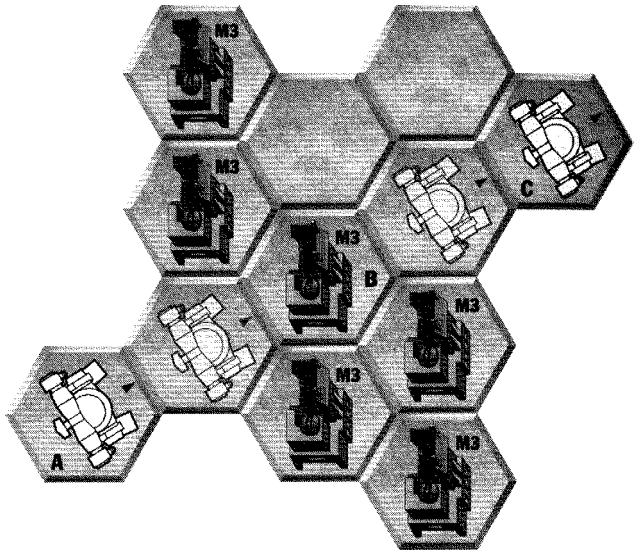
ПротоМехи: ПротоМехи входят в здание и движутся внутри него по правилам пехоты.

ВХОЖДЕНИЕ В ЗДАНИЯ

Каждый раз когда БатлМех или транспортное средство входят в здание (входят в гекс со зданием), проходя через его стену, игрок должен делать бросок навыка пилотирования для своего МехВоина или водителя, добавляя все соответствующие модификаторы из таблицы Броска навыка пилотирования, с. 24. Кроме того, измените этот бросок навыка пилотирования для входящего в здание юнита по таблице Модификаторов движения в зданиях. Если бросок навыка пилотирования успешен, юнит входя в здание не получает никаких повреждений. Если бросок неудачен, БатлМех или транспортное средство получает повреждение, равняющемуся текущему КФ здания разделенному на 10 (округляя вверх). Направление повреждения происходит по передней стороне. Обратите внимание, что БатлМех при этом не падает. Игрок должен также сделать бросок навыка пилотирования, чтобы избежать повреждения, когда Мех выходит из здания или перемещается от гекса к гексу внутри одного здания.

Кроме того, всякий раз, когда БатлМех или транспортное средство перемещается через стену здания (входя в здание или выходя из него), само здание получает повреждение, равняющееся тоннажу юнита разделенному на 10 (округляя вверх), несмотря на то, был ли бросок навыка пилотирования успешным или нет.

МехВоин с уровнем навыка пилотирования 5,



управляя ЯгерМехом, весом 65-тонн, двигается через среднее здание (КФ 40), чтобы атаковать юниты с другой стороны. ЯгерМех бежит 1 гекс, чтобы достигнуть гекса, смежного со зданием, затем тратит 3 ПД, чтобы войти в гекс, содержащий здание. Когда Мех проходит через одну стену, игрок должен делать бросок навыка пилотирования, измененный модификатором +1, для среднего здания (5 + 1=6). Как показано в таблице Модификаторов движения в зданиях, игрок не добавляет модификатор пилотирования для движения своего юнита, потому что ЯгерМех переместился только на 2 гекса. Игрок ЯгерМеха бросает 2D6 с результатом 10, который обеспечивает продвижение без повреждения. Здание получает 7 пунктов повреждения (65 тонн ЯгерМеха, разделенные на 10, округляя вверх). ЯгерМех должен сделать второй бросок навыка пилотирования, чтобы покинуть гекс со зданием. На сей раз, игрок должен еще добавить модификатор движения в здании +1 , потому что это третий

гекс движения Меха (5 +1+1=7). Полученный результат броска 3, меньше чем 7, необходимый для того, чтобы пройти через стену без получения повреждений. ЯгерМех получает 4 пункта повреждения (текущий КФ здания 33, разделенный на 10, округляя вверх), а здание получает еще 7 пунктов повреждения, снижая свой КФ до 26. ЯгерМех затрачивает свой оставшийся 1 ПД, чтобы переместиться в гекс С.

Уровни зданий

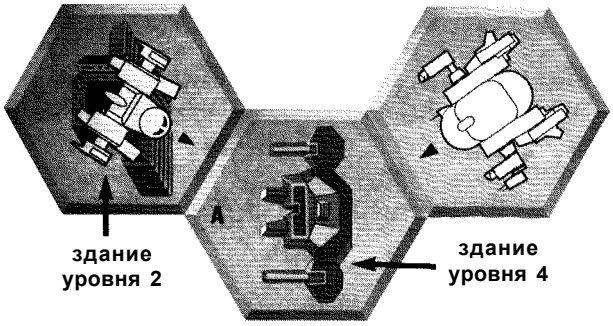
Подобно возвышению ландшафта, один уровень высоты здания имеет 6 метров. Каждый уровень не представляет собой определенное количество этажей, а используется в игре скорее как абстракция фактического устройства здания. Например, если сказано, что БатлМех стоит на крыше здания, имеющего уровень высоты два, то само здание внутри может состоять только из одного этажа.

Все юниты могут входить в здания на уровне 0 (наземном уровне). БатлМех или юнит пехоты могут входить в здание с высоты выше, чем наземный уровень здания из смежного гекса уровень высоты которого равен уровню этого здания. Войдя внутрь здания, БатлМех не может изменять уровень высоты, находясь в пределах здания.

Транспортные средства: Наземные транспортные средства могут въезжать или выезжать в здание только на его наземном уровне (уровень 0). Они не могут изменять уровни высоты в пределах здания.

Пехота: Пехота расходует 1 ПД, чтобы войти в здание и 1 ПД, чтобы изменить высоту в пределах здания.

Складывание: Обычные правила складывания действуют на каждом уровне здания. Внутренние этажи здания также поддерживают тоннаж равный КФ здания.



Дрэгонфлай смежен с гексом А содержащим здание с уровнем высоты 4. Дрэгонфлай может попытаться войти в здание на наземном уровне, или прыгнуть на его крышу. Дженнер находится на крыше, смежного с гексом А здания, с уровнем высоты 2. Он может прыгнуть или забраться на крышу здания расположенного в гексе А, либо войти в это здание на его втором уровне.

ЭФФЕКТЫ БИТВЫ

Во время боя внутри и вокруг зданий повреждения могут получать как здания, так и юниты находящиеся внутри него.

АТАКА ЗДАНИЙ

Юниты, стреляющие непосредственно в здание применяют -4 модификатор числа попадания для стрельбы по неподвижной цели. Выстрелы в здание из смежных гексов попадают всегда, также, как и все физические атаки. Все ракеты, выпущенные по зданию из смежного гекса автоматически попадают в него; игроку не требуется использовать таблицу Попадания ракет.

Когда здание получает повреждение, просто вычитают пункты повреждения из текущего КФ здания, и записывают карандашом оставшееся значение на обратной стороне фишки или на клочке бумаги. Когда совокупное повреждение полученное зданием равняется или превышает его КФ, переверните фишку обратной стороной с изображением руин. С этого момента здание считается руинами и остается таковыми до конца игры.

АТАКА ЮНИТОВ ВНУТРИ ЗДАНИЯ

Юнит, стреляющий в БатлМех или транспортное средство, которое находится внутри здания, не изменяет число попадания. Однако, здание обеспечивает защиту от повреждения БатлМехам и транспортным средствам находящимся внутри. (Для пехоты существуют специальные правила; *см. Пехота внутри здания,* ниже) Здание поглощает повреждение, равняющееся его текущему конструктивному фактору, разделенному на 10 (округляя вверх) от каждой атаки, которая поражает юнит внутри здания. В данном случае атака, это каждая индивидуальная группа повреждения, для которой атакующий делал бросок определения локации попадания, включая отдельные группы РДД, повреждения от артиллерии и снарядов LB-X пушек. Здание постоянно поглощает одно и то же количество повреждения от каждой атаки, в течении одной фазы хода. При этом, само здание получает повреждение (уменьшая свой КФ) только в конце соответствующей фазы.

Все выстрелы, которые были направлены на цель внутри здания и не поразившие ее, наносят полное повреждение зданию.

Физические атаки: Физические атаки не могут быть сделаны против целей в здании, юнитами вне здания.

Несколько атакующих делают успешные атаки против Хенчбэка, который находиться внутри среднего здания, поражая его из АП/10, малого лазера, большого лазера и 9 ракетами из РДД-15. Здание имеет текущий КФ 38. Повреждение от каждой атаки уменьшается на 4 (38/10=3,8, округляя до 4). Следовательно, АП/10 причиняет 6 пунктов повреждения Хенчбэку. Большой лазер причиняет 4 пункта повреждения, в то время как, малый лазер не причиняет никакого повреждения совсем. Повреждение от РДД разделено на две группы: с 5 пунктами повреждения и с 4 пунктами повреждения. Только один пункт повреждения от группы с 5 пунктами достигает Хенчбэка, в то время как группа с 4 пунктами полностью поглощена зданием. В конце атаки, Хенчбэк получает общее количество повреждения равное 11 пунктам, а КФ здания уменьшается с 38 до 19 (38-4-3-4-4-4=19).

Пехота внутри здания

Поскольку здание блокирует ЛВ, юниты вне здания не могут стрелять непосредственно по пехоте (стандартной или бронированной) находящейся внутри него и должны вместо этого стрелять по зданию. Повреждение нанесенное зданию, воздействует на юниты пехоты внутри него согласно таблицы Повреждение пехоты в здании (округляя 0,5 вверх).

Используйте эту таблицу только тогда, когда повреждение преднамеренно причинено зданию, оружейными или физическими атаками, либо когда БатлМех или транспортное средство, входят или выходят из здания, содер-

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЯ ПЕХОТЫ В ЗДАНИИ

Тип здания	Повреждение пехоте:
Легкое	75 % от повреждения зданию
Среднее	50 % от повреждения зданию
Крупное	25 % от повреждения зданию
Укрепленное	Нет

жащего пехоту. Для определения повреждения отрядам бронированной пехоты внутри здания, распределите повреждение на группы по 5 пунктов и бросьте 1D6 отдельно для каждой группы, чтобы определить локацию попадания (*см. Атаки против бронированной пехоты, с. 63*).

Если атакующий находиться внутри здания в том же самом гексе, что и юнит пехоты, он может делать оружейную атаку против нее, стреляя в здание, или делать прямую физическую атаку против этого юнита.

Мех желает напасть на юнит пехоты, скрывающийся в среднем здании (КФ 40), поэтому Мех должен стрелять по зданию, вместо прямой атаки по пехоте. Мех причиняет 20 пунктов повреждения зданию, снижая его КФ до 20. Десять пунктов повреждения (50 процентов от повреждения зданию) получает юнит пехоты находящийся внутри здания.

БОЙ ВНУТРИ ЗДАНИЯ

Юниты сражаясь внутри здания должны придерживаться следующих специальных правил. Если атакующий юнит находится внутри здания и на том же самом уровне, что и цель, используются обычные правила для физических и оружейных атак, не изменяя число попадания модификаторами ландшафта.

Занимать один и тот же гекс, имеют возможность разные юниты, если они находятся на различных уровнях одного здания. Когда юниты, находясь на различных уровнях внутри здания, стреляют друг в друга, используйте процедуру вычисления стандартного числа попадания, добавляя следующие модификаторы. Разница в уровнях между атакующим и целью добавляется к расстоянию. Добавьте

ТАБЛИЦА СПЕЦИАЛЬНОЙ ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ

Выстрел сверху бросок (1D6)	Локация попадания
1	Левая рука
2	Перед/Зад Левый торс*
3	Перед/Зад Центральный торс*
4	Перед/Зад Правый торс*
5	Правая рука
6	Голова
Выстрел снизу бросок (1D6)	**Локация попадания**
1	Левая нога
2	Левая нога
3	Перед/Зад Левый торс*
4	Перед/Зад Правый торс*
5	Правая нога
6	Правая нога

* Атака попадает фронт если пришла с переди или со стороны. Она поражает тыл, тольео если если пришла сзади.

ТАБЛИЦА ПОДВАЛА

Бросок (2D6)	Эффект
2	Двухэтажный подвал. БатлМех падает на 2 уровня. Примените все повреждение к ногам (используйте переднюю колонку таблицы Локации пинка БатлМеха).
3	Подвал. БатлМех падает на 1 уровень. Примените все повреждение к ногам (используйте переднюю колонку таблицы Локации пинка БатлМеха).
4	Подвал. БатлМех падает на 1 уровень. (используйте переднюю/заднюю колонку таблицы Локации попадания БатлМеха).
5	Нет подвала.
6	Нет подвала.
7	Нет подвала.
8	Нет подвала.
9	Малый подвал. Защищает пехоту от повреждения, но являеться ловушкой для нее, при разрушении здания, если она находилась внутри. Нет эффекта для БатлМеха.
10	Подвал. БатлМех падает на 1 уровень. (используйте переднюю/заднюю колонку таблицы Локации попадания БатлМеха).
11	Подвал. БатлМех падает на 1 уровень головой вперед (используйте переднюю/заднюю колонку таблицы Локации удара БатлМеха).
12	Двухэтажный подвал. БатлМех падает на 2 уровня головой вперед (используйте переднюю/заднюю колонку таблицы Локации удара БатлМеха).

+3 модификатор числа попадания для перекрытий. В этом случае не используйте модификаторы минимального расстояния. Если выстрел с другого уровня поражает БатлМеха, бросьте 1D6 и консультируйтесь с соответствующей секцией таблицы Специальной локации попадания. Если выстрел поражает транспортное средство, консультируйтесь с таблицей Локацией попадания этого транспортного средства. Обратите внимание, что выстрел поражает случайно определенную сторону транспортного средства. Помните, что здание защищает все юниты от некоторого количества повреждения, в зависимости от его текущего КФ также, как от атак проведенных снаружи здания (*см. Атака на юниты внутри здания, с. 51*).

БатлМехи: Не добавляйте к расстоянию уровень высоты БатлМеха, когда он находится внутри здания.

РАЗРУШЕНИЕ

Здание разрушается, если оно получает такое количество повреждения, которое равняется или больше чем его КФ, либо если имеются БатлМех и/или юниты транспортных средств на любом одном уровне одного из гексов здания, чей суммарный тоннаж превышает текущий КФ здания.

Считается что, когда здание разрушается в следствии превышения максимально допустимой нагрузки, оно разрушается немедленно. Если же оно разрушается в следствии повреждения от атак, оно разрушается в конце фазы атаки, в которой это повреждение было получено.

Когда рушится здание, любой юнит внутри него получает повреждение, которое равняется текущему КФ здания в начале текущей фазы, разделенному на 10 и умно-

женному на количество уровней здания находящихся выше этого юнита (округляя результат вверх). Юниты на крыше разрушающегося здания получают повреждение, как если бы они находились на самом высоком уровне внутри него.

БатлМехи: БатлМех, занимающий уровень выше 0 или находящийся на крыше разрушающегося здания, получает стандартное повреждение от падения в дополнение к повреждению, вызванному разрушением (*см. выше*).

Пехота: Юниты пехоты получают в 3 раза больше обычного повреждения при разрушении здания.

ПОДВАЛЫ

Большинство зданий имеет подвал, который может оказаться как преимуществом для БатлМеха, так и неудобством для него. Например, тяжелый БатлМех, проходя через легкое здание, может неожиданно провалиться сквозь пол, получая при этом повреждение. Но с другой стороны, БатлМех способен использовать этот подвал для своего частичного перекрытия. Чтобы определить, имеет ли здание подвал и каков будет конечный эффект для юнита, падающего в подвал, нужно бросить 2D6 и проконсультироваться с таблицей Подвала всякий раз, когда юнит входит в здание.

Обратите внимание, что опубликованные пакеты сценариев, могут предоставлять сведения о наличии подвала в здании и о его типе. Используйте таблицу Подвала, если текущий сценарий не предоставляет эту информацию.

Юнит проваливается через пол в подвал только тогда, когда тоннаж юнита больше текущего КФ здания. Разрушенный подвал создает провал ниже первого этажа здания. Глубина подвала равна числу уровней подвала (1 или 2).

Транспортные средства: Транспортное средство получает нормальное повреждение от падения, когда оно падает в подвал; используйте переднюю колонку таблицы Локации попадания транспортного средства, если оно двигалось вперед, или заднюю колонку, если оно двигалось задним ходом. Любое транспортное средство, не имеющее способности летать, при падении в двухэтажный подвал остается там до конца игры, см. таблицу Подвала для дополнительных эффектов.

ОРУДИЙНЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Орудийные платформы это самостоятельные здания предназначенные для размещения оружия и защиты команды, обслуживающей это оружие. Обращайтесь с орудийными платформами как со стандартными зданиями, используя следующие дополнительные правила.

На оружейной платформе может быть размещен любой тип оружия. В пределах правил, любое количество оружейных систем может быть установлено на платформе или турели (*см. Турели, ниже*).

Игроки могут устанавливать оружие на платформе, чтобы стрелять в одну из трех фиксированных арок стрельбы: северная, восточная, или западная, как показано ниже.

Северная арка стрельбы всегда находится на северной стороне мапшита.

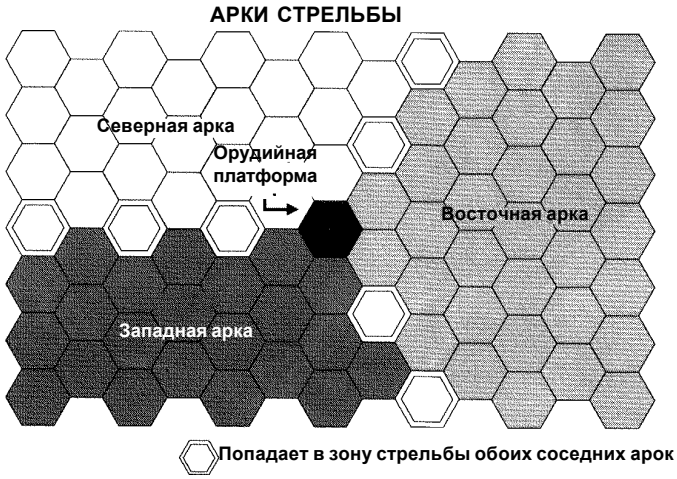
В бою, прочность оружейных платформ определяется аналогично зданиям соответствующего им КФ. Например, оружейная платформа с КФ 45 рассматривается как крупное здание. Когда оружейная платформа получает попадание, бросьте 2D6 и проконсультируйтесь с таблицей Повреждения орудийной платформы, чтобы определить локацию попадания.

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЯ ОРУДИЙНОЙ ПЛАТФОРМЫ

Результат (2D6)	Эффект
2	Критическое попадание: Все оружие разрушено
3	Попадание и заклинивание турели (или обычное повреждение)
4-5	Попадание в турель (или обычное повреждение)
6-8	Здание получает обычное повреждение
9-10	Попадание в турель (или обычное повреждение)
11	Попадание и заклинивание турели (или обычное повреждение)
12	Команда убита, оружие не затронуто

ТУРЕЛИ

Турели имеют свои пункты брони, не зависящие от КФ платформы.



Турель может разместить любое количество оружейных систем и способна вращаться на 360°, имея такие же арки стрельбы как у транспортных средств.

Если турель получает повреждение, которое заклинивает ее в определенном положении, оставляя при этом неповрежденным оружие, то она может стрелять этим оружие в арку стрельбы, которая соответствует ее лицевой стороне после последнего поворота. Если турель получает повреждение, уничтожающее все пункты брони, то считается, что турель и ее оружие разрушены. Однако любое оставшееся оружие установленное на платформе продолжает функционировать, пока само здание не превратиться в руины. Если здание не имеет турели и при броске для определения локации попадания выпадает результат 3-5 или 9-11, то здание само получает повреждение.

ПРОТОМЕХИ

Производственные конструкторы БатлМехов – объединенные общим Клановским презрением боевых транспортных средств – во главе с Кланом Дымчатого Ягуара разработали абсолютно новую технологию: легкие, проворные полуМехи названные ПротоМехами. Пилотируемые воинами с фенотипом аэроксомических пилотов, которые с помощью технологии Улучшенного отображения стали практически едины со своими машинами, ПротоМехи действуя Точками из пяти машин, стали способны уничтожать своих более крупных собратьев. Относительная дешевизна производства, наряду с их объединенной эффективностью против Мехов, застраховала это, по крайней мере некоторые из большего количества ресурса голодали, кланы будут всегда иметь дом для этого уникального *BattleTech* юнита.

Большинство правил относительно использования ПротоМехов в игре содержится в главах *Движение* и *Битва*. Эти правила здесь не повторяются.

В то время как ПротоМехи чаще всего используют большинство правил обычных тран-спортных средств и пехоты, они следуют всем стандартным правилам БатлМехов, за исключением отмеченных ниже.

Развертывание: ПротоМехи всегда развертываются Точками, состоящими из пяти юнитов, хотя определенные обстоятельства могут уменьшить количество юнитов в Точке. Каждый рекордшит ПротоМеха содержит место для пяти машин (см. с. 10), но в игре каждый ПротоМех представляется индивидуальным юнитом. Если условиями сценария не заявлено иначе, игрок может пожелать снарядить юнит одним и тем же или разным типом ПротоМехов.

Улучшенное отображение: ПротоМехи управляются, используя систему технологии Улучшенного отображения (УО), но пилоты не получают ни одно из преимуществ и недостатков этой системы Уровня Три.

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ ПРОТОМЕХА

Бросок 2D6	Локация попадания
2	Главное оружие
3	*Близкий промах
4	Правая Рука
5	Нога
6-8	Торс
9	Нога
10	Левая Рука
11	*Близкий промах
12	Голова

* Результат 3 или 11 не причиняет никакого повреждения цели.

ХОД ИГРЫ

Каждый из пяти ПротоМехов Точки - индивидуальный юнит. Однако, при декларации стрельбы Точка действует как единый юнит, поэтому игрок должен решить все атаки Точки перед тем, как переключиться на другой юнит.

БИТВА

ПротоМехи выполняют атаки и подвергаются атаками таким же образом как БатлМехи, со следующими исключениями.

ОРУЖЕЙНЫЕ АТАКИ

Все стандартные правила оружейных атак для БатлМехов относятся к ПротоМехам. Они могут стрелять из каждого своего оружия один раз за ход, (однако оружие установленное в руках не может стрелять в том ходу, когда используется главное оружие ПротоМеха) и может стрелять им в одну или разные цели со стандартными модификаторами.

Ракетные пусковые установки: При стрельбе из ракетных пусковых установок ненормативного размера (например РБД 5 или РДД 7), бросок осуществляется по следующей более высокой колонке на таблицы Попадания ракет, с. 32. Если результатом будет число выше чем число пусковых труб, выстрел попадает залпом максимального количества ракет. Если ракетная пусковая установка имеет только единственную трубу, рассматривайте этот случай как стандартное оружие (если атака успешна, ракета автоматически поражает цель и не требует броска по таблице Попадания ракет).

ЛОКАЦИЯ ПОПАДАНИЯ

Локация попадания ПротоМеха определяется броском по таблице Локации попадании ПротоМеха. Эта таблица находится на рекордшите ПротоМеха и продублирована слева. Попадания в ПротоМех, не подчиняются правилам направления атаки, соответственно ПротоМех не имеет задних локаций брони. Обратите внимание, что обе ноги рассматриваются единой локацией попадания, как и торс.

Близкий промах: Из-за своего небольшого размера и высокой маневренности ПротоМехи являются чрезвычайно трудной целью. Прото - постоянно в движении. Его конечности очень тонки и их трудны поразить. В результате, атака (или часть атаки, в случае ракет и подобного им оружия) которая поразила бы БатлМеха, может промахнуться по ПротоМеху. Как показано в таблице Локации попадании ПротоМеха, результат броска локации попадании 3 или 11 считается Близким промахом. Это повреждение не имеет никакого эффекта на Прото, даже при том, что результат броска показал на попадание.

Компьютер наведения: ПротоМехи настолько малы, что компьютер наведения не может использоваться для выполнения атаки против определенных локаций Прото. Но при атаке с использованием компьютера наведения стандартный модификатор попадания -1 применяется.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Повреждение сначала уничтожает броню локации попадания, а затем причиняет повреждение внутренней структуре, таким же образом как и при атаках БатлМехов. Повреждение при разрушении локации переходит как обычно; повреждение от всех локаций переходит торсу, включая повреждение от головы.

Всякий раз, когда внутренняя структура повреждена необходим бросок по таблице Определения критических попаданий. Каждая локация имеет на рекордшите несколько критических боксов попадания. При критическом попадании они отмечаются слева направо. Каждый раз при заполнении заштрихованного критического бокса попадания, пилот получает пункт повреждения.

Когда локация разрушена, критические боксы попадания всей локации автоматически заполняются, а все оборудование в локации разрушено.

Критические попадания не перемещаются, а избыточные критические попадания разрушенной локации не имеют никакого дальнейшего эффекта.

Эффекты определенных критических повреждений описаны ниже.

Главное оружие: Главное оружие не может получить критического попадания.

Обратите внимание, что все эффекты повреждения руки совокупные при определении модификаторов попадания для стрельбы из главного оружия. Например, если правая рука была разрушена (+2), а левая рука получила одно критическое попадание (+1), полный модификатор стрельбы для атак главного оружия равен +3.

Голова: Первое критическое попадание повреждает сенсоры, добавляя модификатор попадания +1 ко всем атакам (оружейным и физическим). Второе критическое попадание уничтожает голову, что приводит к полному модификатору попадания +2 ко всем атакам. Кроме того, ПротоМех после разрушения головы не может выполнять атак против целей находящихся на длинном расстоянии.

Обратите внимание на то, что пилот находится в торсе ПротоМеха, соответственно Прото может пережить разрушение головы.

Ноги: При первом критическом попадании в ноги уменьшите ПД ходьбы ПротоМеха на 1 пункт (и повторно рассчитать ПД бега). Второе попадание уменьшает ПД ходьбы на половину (округляя вверх, повторно рассчитав ПД бега). Третье попадание отстреливает ноги, и делает движение невозможным, хотя ПротоМех все еще может выполнить поворот лицевой стороны на одну сторону гекса в течении каждой Фазы движения. После разрушения ног ПротоМех не может поворачивать торс, но может стрелять из своего оружия.

Рука: При первом критическом попадании, добавьте модификатор +1 к числу попадания для атак, выполненных этой рукой, и для оружия, установленного в ней и для главного оружия. Второе попадание уничтожает руку, наряду с оружием установленным в ней (при его наличии). После того, как одна рука была разрушена, используйте модификатор +2 к атакам выполненным главным оружием. После того, как обе руки были разрушены, нельзя стрелять из главного оружия.

Торс: Первое критическое попадание уменьшает ПД прыжка на 1 пункт, а также может уничтожить оружие установленное в торсе. Для определения уничтожения оружия, выполните бросок 1D6. При результате 1-2, разрушается оружие А (как показано в Списке оружия). При результате 3-4, разрушается оружие В. Результат 5-6 не имеет никакого эффекта. Если результат указывает на пустой или разрушенный слот оружия, не выполняйте нового броска.

Второе критическое попадание уменьшает ПД прыжка на половину (округляя вверх), а также может уничтожить оружие установленное в торсе. Для определения разрушения оружия используйте правила приведенные выше.

Третье критическое попадание уничтожает двигатель и сам ПротоМех, а также убивает пилота.

ФИЗИЧЕСКИЕ АТАКИ

ПротоМех слишком мал, чтобы выполнить эффективный удар кулаком или пинок, и имеет слишком малую массу, чтобы выполнить толчок, таран и атаку смерть сверху. Однако, Прото может выполнить единую физическую атаку, которая является целой серией комбинаций удара, пинка и чего-нибудь подобного, что может сделать ПротоМех. Результирующее влияние этого усилия - отдельная атака со значением повреждения 1 пункт для ПротоМеха, который весит от двух до пяти тонн, или 2 пункта для Прото, который весит от шести до девяти тонн. Базовое число попадания для этой атаки равно 4, со стандартными модификаторами пинка. Атака может быть сделана только против смежной цели в передней арке стрельбы, и эта арка не изменяется поворотом торса (как и при пинке). В отличие от пинка, эта атака никогда не вынуждает цель выполнить Бросок навыка пилотирования.

Если атака успешна, используйте таблицу Локации пинка БатлМеха (с. 41) для цели расположенной на том же уровне. Если цель атаки БатлМех, расположенный на один уровень высоты ниже ПротоМеха, используйте при атаке таблицу Локации удара БатлМеха (с. 40). При выполнении этой атаки против транспортных средств, просто используют соответствующую колонку таблицы локации попадании.

ПротоМех может быть целью физических атак, как в случае с транспортными средствами (пинок, если Прото находится на том же уровне высоты что и атакующий; удар, если Прото на один уровень выше атакующего; дубина/топор в любом случае). Хотя ПротоМеха нельзя таранить, он может быть целью атаки смерть сверху. Атака использует стандартную таблицу Локации попадании ПротоМеха. Так как ПротоМех не может падать, атака смерть сверху против него обычно пустая трата усилий.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Хотя БатлМехи безраздельно властвуют на полях сражений, бронированные транспортные средства все-таки способны противостоять им в бою. Пусть они не столь крепки как БатлМехи, зато более дешевы в производстве и дают сражающимся силам шанс в ситуациях, где способности БатлМехов ограничены, например в городах и населенных пунктах.

BattleTech описывает правила для трех типов транспортных средств: наземных, СВВП и морских. Наземные транспортные средства включают в себя колесные, гусеничные и суда на воздушной подушке (ховер); СВВП это прежде всего аппараты с вертолетными винтами, а также самолеты с поворачивающимися роторами и другими способами вертикального взлета и посадки; морские суда разделены на поверхностные суда с водоизмещающим корпусом (обычные корабли) и с подводными крыльями, и на субмарины. Самолеты и аэрокосмические истребители в этих правилах не описаны.

Большинство правил, относящихся к использованию транспортных средств в игре, содержится в главах *Движение* и *Битва*.

Эти правила не повторяются здесь, но эта глава содержит правила относящиеся к необычным типам транспортных средств, вроде СВВП и морских судов, наряду с таблицами локаций попадания, использующихся исключительно для транспортных средств.

ДВИЖЕНИЕ

Наземные транспортные средства двигаются по карте подобно БатлМехам, с определенными ограничениями, уже приведенными в главе *Движение*. Два специальных типа транспортных средств, СВВП и морские суда, требуют дополнительных правил.

ДВИЖЕНИЕ СВВП

Подобно другим транспортным средствам, СВВП могут двигаться с максимальной или средней скоростью в течении фазы движения. Поворот лицевой стороны или вход в новый гекс, независимо от типа ландшафта, стоит для СВВП 1 ПД. Чтобы повернуть лицевую сторону или войти в новый гекс, СВВП должно находится, по крайней мере, на один уровень выше уровня возвышения гекса, который оно в настоящее время занимает.

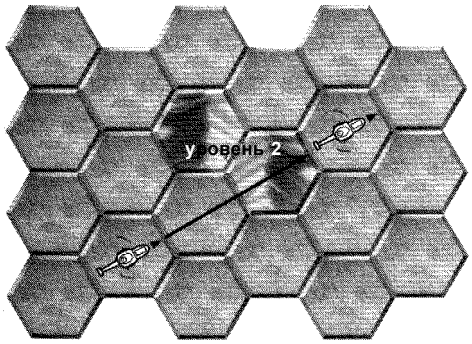
СВВП могут двигаться вертикально затрачивая 1 ПД за 1 уровень высоты, когда оно поднимается или спускается. СВВП может перемещаться на любое количество уровней высоты вверх и вниз в отдельном гексе, пока оно имеет достаточное количество ПД. Высота каждого СВВП должна быть зарегистрирована на его рекордшите в конце фазы движения.

СВВП не могут летать на высоте вершин деревьев или

ниже их в лесных гексах (уровень высоты 2), и не могут лететь на уровне или ниже высоты здания в гексе со зданием, если они не приземляются на здании. СВВП не может делать движение в то время, когда находится на уровне земли (посажен). Для начала своего движения ему необходимо подняться по крайней мере на один уровень высоты выше земли. СВВП, которое начинает или заканчивает свое движение на высоте равняющейся возвышению ландшафта, считается приземленным. СВВП могут приземляться только в ровных гексах, с дорожным покрытием или зданием (на крышу).

СВВП не могут приземляться в водных гексах, и при этом они не могут опускаться ниже глубины 0 в водном гексе. Если они делают любое из подобных действий, они терпят крушение и тонут.

Дороги: СВВП могут двигаться над дорогой, что позволяет им перемещаться через лесные гексы на уровне ниже верхушек деревьев. Чтобы сделать это, СВВП должно начать движение на дороге и оставаться на ней при движении через лес. Если при перемещении таким образом по дороге СВВП занесет в лесной гекс, оно терпит крушение (*см. ниже*).Чтобы избежать подобной аварии, СВВП может увеличивать свою высоту, чтобы подняться выше деревьев и продолжить свое движение в любую сторону от дороги.

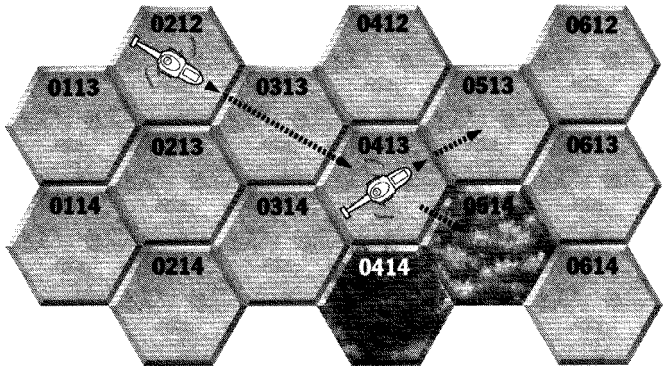


СВВП начинает свое движение, приземленным позади холма уровня 2. Игрок решает переместить СВВП на другую сторону холма, на 3 гекса пути. На этот маневр СВВП израсходует 3 ПД на то, чтобы подняться достаточно высоко в стартовом гексе, 3 ПД чтобы пролететь над холмом в гекс назначения и еще 3 ПД чтобы снова приземлиться. Общее количество израсходованных ПД равно 9.

Боковое движение

СВВП, перемещающееся с максимальной скоростью при попытке изменить направление движения может потерпеть неудачу при выполнении этого маневра. Игрок перемещающий СВВП на максимальной скорости, продолжая движение после поворота его лицевой стороны, должен делать бросок навыка пилотирования. Если бросок успешен, СВВП следует желаемым курсом. Если бросок терпит неудачу, СВВП продолжает боковое движение в гекс, в который оно переместилось бы без поворота лицевой стороны. Бросок навыка пилотирования не требуется, если СВВП не двигается после того, как оно повернет лицевую сторону.

Игрок не имеет никакой возможности изменить высоту СВВП при заносе до перемещения в новый гекс. Поэтому при боковом движении, СВВП может потерпеть крушение, если на его пути оказывается препятствие в виде леса или холма. Если, после неудавшегося броска, занос не кончается крушением, СВВП может продолжить движение как обычно, в направление повернутой лицевой стороны. Боковое движение не стоит никаких дополнительных ПД.



СВВП на уровне 1 в гексе 0212 с уровнем пилотирования 5 объявляет, что будет двигаться с максимальной скоростью, и перемещается на 2 гекса без изменения высоты. После прибытия в гекс 0413, СВВП поворачивает лицевую сторону и объявляет, что будет двигаться в сторону гекса 0513. Игрок делает бросок навыка пилотирования с результатом 4, но поскольку ему требовался результат 5, для продолжения намеченного движения, СВВП заносит в гекс 0514 с редким лесом. Так как вершины деревьев находятся на уровне 2, а СВВП — на уровне 1, то оно терпит крушение в этом гексе. Если бы СВВП поднялось на уровень 3, перед изменением направления движения, то оно оказалось бы выше деревьев и могло бы продолжить движение в гекс 0613.

Крушение

СВВП, которое передвигается в гекс по горизонтали на уровне высоты ландшафта этого гекса или ниже, рассматривается, врезавшимся в боковую сторону этого ландшафта и терпит крушение.

СВВП получает повреждение при крушении от любой стороны ландшафта. Повреждение равно числу гексов на которые СВВП переместилось в этом ходу умноженное на его тоннаж, разделенное на 10 (округляя вверх). Группируйте повреждение на группы по 5 пунктов, таким же образом как при повреждении от РДД. Атакующий игрок определяет попадания бросая один раз по таблице Локации попадания СВВП, для каждой группы повреждения. Если СВВП после получения повреждения от крушения все еще функционально, и оно имеет возможность приземлиться в ландшафте гекса, в котором оно потерпело крушение, то СВВП рассматривается приземленным в этом гексе и может продолжить движение в следующем ходу. В противном случае, СВВП рассматривается разрушенным. СВВП не может атаковать в том ходу, в котором оно терпит крушение.

Взрывы: Если при крушении СВВП получает повреждение внутренней структуры любой локации, кроме винтов, оно взрывается, как описано во *Взрывах СВВП, с. 60.*

ДВИЖЕНИЕ МОРСКИХ СРЕДСТВ

Движение морских средств включает движение как по поверхности, так и ниже поверхности воды. Поверхностные морские суда могут перемещаться только по поверхности водных гексов глубины воды 1 или глубже, расходуя 1 ПД за каждый гекс, независимо от его глубины. В отличие от других юнитов, морские суда, перемещающиеся по поверхности водных гексов глубиной 1 или более, могут использовать максимальную скорость.

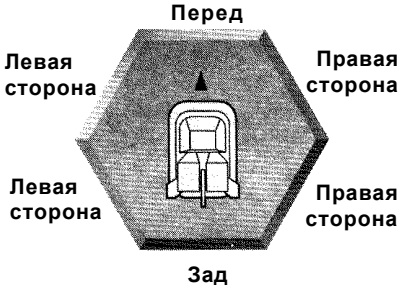
Для определения линии видимости, рассматривается, что поверхностное судно находиться на уровне 0 (на поверхности воды).

Судно на воздушной подушке: Судно на воздушной подушке (Ховер) перемещается по воде подобно поверхностным судам.

Субмарины

Независимо от глубины, субмарина расходует только 1 ПД, при перемещении в водных гексах.

Субмарина может двигаться вертикально расходуя 1 ПД за 1 уровень глубины, когда она поднимается или опускается. Субмарина может перемещаться на любое количество уровней глубины вверх или вниз используя для этого среднюю скорость, пока она имеет достаточное количество ПД. Субмарина не может спускаться на глубину ниже уровня текущего гекса или подниматься выше поверхности воды (уровень 0). Чтобы двигаться горизонтально или поворачивать свою лицевую сторону, субмарина должна находится выше глубины гекса, в котором она располагается. Другими словами, она не может двигаться по дну. Если субмарина расположена на глубине гекса, который она занимает или входит в него, то она рассматривается лежащей на дне. Глубина каждой субмарины должна быть зарегистрирована на ее рекордшите в конце фазы движения.



БИТВА

Транспортные средства используют стандартные правила для арок стрельбы, множественных целей и модификаторов попадания. Транспортные средства используют немного измененные правила для получения повреждения.

Диаграмма вверху показывает переднюю, заднюю и боковые направления атаки для всех транспортных средств.

Транспортные средства получают попадания только в четыре или пять локаций: перед, правая сторона, левая сторона, зад, башня или винт (если имеется). Когда транспортное средство получает попадание, бросают 2D6 и консультируются с таблицей Локации попадания для данного типа транспортного средства, чтобы определить локацию, получившую повреждение, используя соответствующую колонку, основанную на направлении атаки. Другие результаты могут также применяться, как отмечено на таблице.

В отличие от атак против БатлМеха, атака против транспортного средства всегда поражает либо ту сторону, с которой эта атака пришла, либо башню. Например, результат 2-9 при атаке правой стороны транспортного средства, поражает броню правой стороны или внутреннюю структуру, если вся броня в этой локации была разрушена. Результат 10-12 поражает башню, если она имеется. Если транспортное средство не имеет башни, то при результате 10-12, наносится обычное повреждение соответствующей стороне юнита.

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ НАЗЕМНЫХ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Бросок (2D6)	Перед / Зад	Сторона
2*	Броня (критический)	Броня (критический)
3	Броня[1]	Броня[1]
4	Броня[2]	Броня[2]
5	Броня[3]	Броня[2]
6	Броня	Броня
7	Броня	Броня
8	Броня	Броня
9	Броня	Броня[3]
10	Броня Башни	Броня Башни
11	Броня Башни[4]	Броня Башни[4]
12*	Броня Башни (критический)	Броня (критический)

Обратите внимание: Если нет башни, то все попадания в башню являются обычными попаданиями в броню.

1 Гусеница, ось или подъемный винт разрушен; юнит не может двигаться до конца игры. Если судно на воздушной подушке получает это попадание, находясь на глубине 1 или более воды, оно тонет и уничтожено.

2 Двигатель, колеса, или воздушная юбка повреждены -1 ПД средней скорости до конца игры.

3 Если транспортное средство является судно на воздушной подушке, то воздушная юбка повреждена; -1 ПД средней скорости до конца игры. Если оно не является судном на воздушной подушке, нет эффекта.

4 Башню заклинивает в ее текущем положении и оно не может быть повернута до конца игры; она может стрелять только в текущую арку стрельбы. Если нет башни, нет эффекта.

* Результат 2 или 12 может причинить критическое попадание. Примените повреждение броне в этой секции в нормальной манере, но атакующий игрок также бросает по таблице *Определения критических попаданий, с. 36*.

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ НАЗЕМНЫХ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Бросок (1D6)	Результат
1	Команда оглушена (Никаких действий до конца этого хода и еще 2 хода)
2	Главное оружие заклинило (Нет стрельбы из самой большой оружейной системы в течении 1 следующего хода)
3	Попадание в двигатель (Нет движения до конца игры; если судно на воздушной подушке получает это попадание на глубине 1 или более водного геска, оно тонет и уничтожено.)
4	Команда убита (Транспортное средство выходит из игры)
5	Попадание в топливный бак (Транспортное средство взрывается)
6	Попадание в боекомплект / реактор (Транспортное средство взрывается)

БИТВА МОРСКИХ СРЕДСТВ

Морские юниты используют все стандартные правила транспортных средств, но при этом имеют свои уникальные локации попадания и таблицу Критических попаданий. Подводные действия субмарин и использование торпед — описывается в *Подводных действиях, с. 90* в главе *Правила специальных случаев*.

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ МОРСКИХ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Бросок (2D6)	Перед / Зад	Сторона
2*	Броня (критический)	Броня (критический)
3	Броня[1]	Броня[1]
4	Броня[2]	Броня[2]
5	Броня[3]	Броня[2]
6	Броня	Броня
7	Броня	Броня
8	Броня	Броня
9	Броня	Броня[3]
10	Броня Башни	Броня Башни
11	Броня Башни[4]	Броня Башни[4]
12	*Броня Башни (критический)	Броня (критический)

Обратите внимание: Если нет башни, то все попадания в башню являются обычными попаданиями в броню.

1 Машинное отделение или корпус разрушены; судно не может двигаться до конца игры.

2 Машинное отделение или корпус повреждены; -1 ПД средней скорости до конца игры.

3 Если судно с подводными крыльями, то его корпус поврежден; -1 ПД средней скорости до конца игры. На тругие типы тпранспортных сревств эффекта.

4 Башню заклинивает в ее текущем положении и она не может вражаться до конца игры; Башня может стрелять только в текущую арку стрельбы. Если нет башни, нет эффекта.

* Результат 2 или 12 может причинить критическое попадание. Примените повреждение к броне в этой секции в нормальной манере, и атакующий игрок также бросает один раз по таблице *Определения критических попаданий, с. 36.*

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ МОРСКИХ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Бросок (1D6)	Результат
1	Команда оглушена (Никаких действий до конца этого хода и еще 2 хода)
2	Главное оружие заклинило (Нет стрельбы из самой большой оружейной системы в течении следующего 1 хода)
3	Попадание в двигатель (Нет движения до конца игры)
4	Команда убита (Транспортное средство выходит из игры)
5	Попадание в топливный бак (Транспортное средство взрывается)
6	Попадание в боекомплект / реактор (Транспортное средство взрывается)

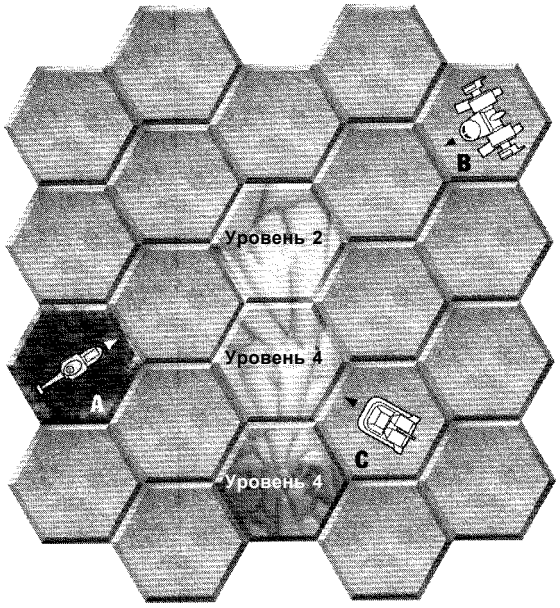
БИТВА СВВП

Для СВВП используют правила боя транспортных средств, со следующими изменениями. Поскольку СВВП летает выше леса, оно не получает модификатор ландшафта гекса, над которым находится во время полета.

Используйте модификатор движения цели как при прыжке (+1), при решении атак против СВВП, которые расходуют ПД в течении хода.

Решение линии видимости происходит так, как будто СВВП занимает ровный гекс с высотой, равняющейся уровню высоты СВВП.

СВВП не может стрелять в цель в том же самом гексе, который оно занимает, независимо от его уровня.



Когда СВВП получает попадание, используют таблицу Локации попадания СВВП, для определения локации попадания. Могут также применяться, другие результаты, включая критические попадания. При повреждении, заканчивающимися критическими попаданиями, консультируйтесь с таблицей Критических попаданий СВВП.

СВВП в гексе А расположено на уровне высоты 3, то есть на один уровень выше чем лес под ним. БатлМех в гексе В может видеть и быть замеченным СВВП. Судно на воздушной подушке в гексе С не имеет линии видимости к СВВП из-за мешающегося холма уровня 4.

Повреждение двигателя

Если двигатель приземленного СВВП получает повреждение, юнит не может двигаться до конца игры. Если двигатель летящего СВВП получает повреждение над ровным, с дорожным покрытием, неровным или гексом со зданием, делайте бросок навыка пилотирования, чтобы избежать крушения. Если бросок успешен, СВВП приземляется в гексе, но не может двигаться до конца игры. Если СВВП получает повреждение двигателя при полете над другим ландшафтом, оно автоматически терпит крушение.

Разрушение винта

Если во время полета винт СВВП разрушен, то юнит терпит аварию в текущем гексе и получает повреждение от падения, равняющемуся 1 пункту для каждых 10 тонн, составляющих его вес (округляя вверх) умноженных на число уровней плюс еще 1, с которых оно упало. СВВП, упавшее в лесной гекс, падает на землю, а не на вершины деревьев. Если СВВП падает в водный гекс, оно разрушено (утонуло).

Группируйте повреждение в группы по 5 пунктов, как при повреждениях от РДД и определяйте локацию попадания для каждой группы повреждения. Используйте соответствующую колонку таблицы Локации попадания СВВП как определено в таблице Направления после падения в главе *Движение, с. 25*. Повреждение от падения решается одновременно со всеми другими повреждениями в конце текущей фазе.

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ СВВП

Бросок (2D6)	Перед / Зад	Сторона
2*	Винт уничтожен (критический)	Винт уничтожен (критический)
3	Винт уничтожен	Винт уничтожен
4	Винт (-1 ПД)	Винт (-1 ПД)
5	Винт (-1 ПД)	Винт (-1 ПД)
6	Броня	Броня
7	Броня	Броня
8	Броня	Броня
9	Броня	Главное оружие уничтожено
10	Винт (-1 ПД)	Винт (-1 ПД)
11	Винт (-1 ПД)	Винт (-1 ПД)
12*	Винт (-1 ПД) (критический)	Винт (-1 ПД) (критический)

* Результат 2 или 12 может причинить критическое попадание. Примените повреждение броне в этой секции в нормальной манере, но атакующий игрок также бросает один раз по таблице *Определения критических попаданий, с. 36*.

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ СВВП

Бросок (1D6)	Результат
1	Попадание в кокпит, команда убита (СВВП выходит из действия если оно было пасажено посажено, и терпит крушение если в полете)
2	Главное оружие заклинило (Нет стрельбы для самой большой оружейной системы в течении 1 хода)
3	Попадание в двигатель (См. Повреждение двигателя)
4	Попадание в кокпит, команда убита (СВВП выходит из действия если посажено, терпит крушение при полете)
5	Попадание в топливный бак (СВВП взрывается)
6	Попадание в боекомплект / реактор (СВВП взрывается)

СВВП с разрушенным винтом не может двигаться и рассматривается неподвижной целью.

Взрыв СВВП

Если любая из внутренних структур СВВП, кроме внутренней структуры винтов, получает повреждение от крушения, СВВП взрывается и считается уничтоженным. СВВП может также взрываться в результате критического попадания, как отмечено в таблице Критических попаданий СВВП.

Если СВВП использует двигатель внутреннего сгорания (ДВС), то в гексе крушения или взрыва возникает пожар, независимо от ландшафта. Если СВВП взрывается в лесном гексе, используются правила *Пожара, с. 79* в главе *Правила специальных случаев*. Гекс с другим ландшафтом (не лесным) горит до конца следующего хода, после чего пожар прекращается.

Если СВВП терпит крушение в водном гексе и взрывается, то топливо, разливаясь на поверхности воды, создает горящую пленку. Горящая топливная пленка в водном гексе влияет на БатлМеха в этом гексе, если его глубина 0 или 1 (согласно стандартным правилам для горящего гекса). Чтобы определить, воздействует ли огонь на поверхностные морские суда, занимающие водный гекс с горящей топливной пленкой, бросают 2D6. Огонь уничтожает судно при любом результате меньше 8. Горящая топливная пленка воздействует на субмарину в этом гексе, если судно находится на поверхности воды (глубина 0). Только при взрыве СВВП имеется вероятность пожара. Другие транспортные средства, типа танков и судов на воздушной подушке, используют гораздо менее горючее топливо и не смогут поджечь гекс.

ТАБЛИЦА ФИЗИЧЕСКИХ АТАК ПРОТИВ СВВП

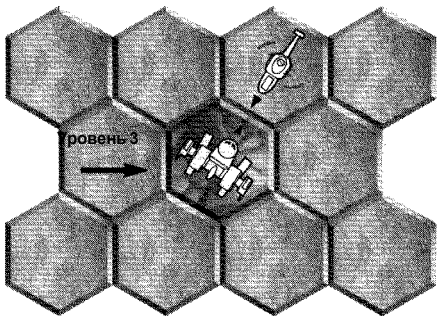
Различие в уровнях	Дозволенный тип физической атаки
-1 или ниже	Нет
0	Все кроме удара
1-2	Все кроме пинка
3	Только дубиной
4+	Нет

Физические атаки против СВВП

БатлМехи могут делать физические атаки против приземленных СВВП в той же самой манере как против остальных транспортных средств. БатлМех может также использовать физические атаки против летящих СВВП по таблице Физических атак против СВВП. Первая колонка представляет разницу в уровнях между гексами которые занимают БатлМех и СВВП. Чтобы определить числовое значение, вычитают уровень высоты гекса с БатлМехом от уровня высоты СВВП.

БатлМех может сделать атаку *Смерть Сверху* против СВВП, если количество его прыжковых ПД равняется или больше различия в уровнях.

Любая успешная физическая атака БатлМехом автоматически уничтожает винт СВВП.



Перед БатлМехом, находящимся на холме с уровнем высоты 3, расположен СВВП на уровне 2. Различие возвышения между гексом БатлМеха и СВВП -1 (2 - 3). В этой ситуации БатлМех не может провести физическую атаку против СВВП. Однако если БатлМех еще не перемещался и способен к прыжку, а СВВП закончило свое движение, БатлМех может сделать атаку смерть сверху. Если бы СВВП было на 1 уровень выше, различие возвышения было бы 0, и БатлМех мог делать любую физическую атаку кроме удара.

ПЕХОТА

В то время как БатлМехи и транспортные средства слишком дороги в производстве и обслуживании, в *BattleTech* возможно использовать неограниченное количество отрядов пехоты, которые при необходимости, желают они этого или нет, могут быть брошены в пекло сражения. Юниты пехоты редко могут противостоять БатлМехам, но они способны причинить достаточное количество повреждения другим типам войск, чтобы переломить ход сражения. Пехота может оказаться серьезной угрозой на ограниченных территориях, в лесных зонах и городских кварталах.

BattleTech содержит правила для четырех типов пехоты: пешей, моторизованной, прыгающей и бронированной.

Таблица Пехотных подразделений иллюстрирует все доступные типы, их Пункты Движения (ПД) и количество людей в юните. Нестандартные типы бронированных юнитов описаны в *вариантах Клановской боевой брони и боевых костюмах Внутренней Сферы*, на страницах 63 и 66, соответственно.

Перед началом игры, игроки должны заполнить соответствующий рекордшит для каждого юнита, указывая его тип, оружие и другую необходимую информацию. Используйте этот рекордшит, чтобы отслеживать состояние каждого юнита в течение игры.

ТАБЛИЦА ПЕХОТНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Тип	ПД	Количество Солдат (Вн. Сф.)	Количество Солдат (Клан)
Пешая пехота			
Винтовки	1	28	25
Пулеметы	1	28	25
Огнеметы	1	28	25
Портативные Лазеры	1	28	25
РБД	1	28	25
Моторизованная пехота			
Винтовки	3	28	25
Пулеметы	3	28	25
Огнеметы	3	28	25
Портативные Лазеры	2	28	25
РБД	2	28	25
Прыгающая пехота			
Винтовки	3 прыжка	21	25
Пулеметы	3 прыжка	21	25
Огнеметы	3 прыжка	21	25
Портативные Лазеры	3 прыжка	21	25
РБД	3 прыжка	21	25
Бронированная пехота			
Стандартная	3 прыжка	4	5

ДВИЖЕНИЕ

Пехота не имеет лицевой стороны и может двигаться в любом направлении, которое не заблокировано запрещенным ландшафтом, расходуя свои ПД аналогично другим типам юнитов.

Однако, пехота затрачивает только 1 ПД на то, чтобы войти внутрь здания или покинуть его. Она может подниматься вверх по внутренним лестницам зданий, достигая различных уровней высоты здания, расходуя 1 ПД за каждый уровень изменеия высоты.

Пехота не может входить в водный гекс глубины 1 или более и при движении может подниматься только на 1 уровень высоты за гекс. Прыгающая пехота и способная к прыжку бронированная пехота перемещается по правилам прыжков для БатлМехов, за исключением того, что пехота не может входить в водные гексы глубины 1 или глубже (*см. Движение, с.18*).

ПЕХОТНЫЕ ТРАНСПОРТЫ

Пехота в течении игры может передвигаться внутри любого транспортного средства, оборудованного грузовым отсеком. Вместимость юнита, перевозящего пехоту, ограничена тоннажем его грузового отсека. Взвод пешей пехоты весит 3 тонны. Взвод прыгающей пехоты весит 4 тонны. Вес моторизованного взвода пехоты составляет 6 тонн. При определении веса подразделения бронированной пехоты, считается, что каждый солдат в юните весит 1 тонну. Таким образом, типичная Точка Кланов будет весить 5 тонн, в то время как Отделение Внутренней Сферы весит 4 тонны. Не уменьшайте этот тоннаж для юнитов, которые понесли потери.

Загрузка

Чтобы загрузиться в транспортное средство в течение хода, юнит пехоты должен начать свою фазу движения в том же самом гексе, где и транспортное средство. Транспортное средство расходует 1 ПД, на погрузку юнита пехоты.

Пехота находящаяся внутри транспортного средства не может стрелять из своего оружия. Если транспортное средство, перевозящее пехоту, взрывается, все юниты пехоты, находящиеся в транспортном средстве, являются уничтоженными. Если транспортное средство получает критическое попадание, убивающее команду, вся пехота, находящаяся в транспортном средстве, уничтожена. Если транспортное средство получает критическое попадание, оглушающее команду, вся пехота, находящаяся в транспортном средстве оглушена и не способна выгрузиться из транспортного средства, до тех пор, пока команда транспортного средства не восстановит сознание. Пехота, находящаяся в транспортном средстве, которое разрушено без взрыва, может перемещаться и стрелять как обычно в следующем ходу после хода, в котором транспортное средство было разрушено.

Складывание: Загруженный юнит пехоты не рассчитывается по правилам складывания.

Выгрузка

Юнит пехоты может выгружаться из транспортного средства только в конце движения этого транспортного средства.

Транспортное средство расходует 1 ПД на выгрузку юнита пехоты. Пехота выгружается в том же самом гексе, где находится перевозящее ее транспортное средство и не может перемещаться или делать атаки в этом же ходу.

Атаки, сделанные против выгруженной пехоты делаются, как будто она переместилась на 0 гексов, вместо использования движения перевозящего транспортного средства.

МЕХАНИЗИРОВАННАЯ БРОНИРОВАННАЯ ПЕХОТА

Бронированная пехота обучена действовать непосредственно вместе с ОмниМехами в бою. Каждый торс ОмниМеха содержит захваты, которые позволяют до 5 бронированным пехотинцам удерживаться на ОмниМехе при транспортировке. Бронированный юнит пехоты может загружаться на ОмниМех, используя стандартные правила загрузки и выгрузки юнитов пехоты в обычные транспортные средства (см. *Пехотные транспорты* выше).

Омнимех не может использовать любое установленное в торсе оружие при перевозке пехоты.

Пехота первой получает повреждение от каждого попадания в любую из локаций торса ОмниМеха, кроме его

передней стороны центрального торса. При этом, успешная атака против Меха наносит максимально возможное повреждение, случайно выбранному солдату прежде, чем самому ОмниМеху. Только один солдат получает повреждение от любого отдельного попадания, предназначенного ОмниМеху; повреждение большее, чем требуется для того, чтобы убить этого солдата переходит ОмниМеху.

Только ОмниМехи способны нести бронированные юниты пехоты таким образом.

БИТВА

Правила ведения боя для пехоты разделены на две основные категории: бой обычной пехоты (пешей, моторизованной, или прыгающей), и бой бронированной пехоты.

Все типы пехоты имеют арку стрельбы в 360 градусов. Обратите внимание, что пехота может стрелять в юниты, занимающие тот же самый гекс, что и сама пехота. Все повреждения от таких атак рассматриваются как атака, приходящая спереди. Кроме того, пехота никогда не добавляет к числу попадания модификаторы движения атакующего.

СТАНДАРТНАЯ ПЕХОТА

Юнит стандартной пехоты, называемой также обычной пехотой или небронированной пехотой, представляет собой взвод солдат, вооруженных ручным оружием. Пешие и моторизованные юниты пехоты состоят из 28 человек в каждом взводе. Прыгающие юниты пехоты состоят из 21 человека в каждом взводе.

Атаки стандартной пехоты

Стандартные юниты пехоты могут быть вооружены одним из пяти типов оружия: винтовки, пулеметы, огнеметы, портативные лазеры, или ракеты ближнего радиуса действия (РБД).

Для оружейных атак юнитов пехоты и для определения повреждений используйте те же правила что и для БатлМехов, со следующими изменениями. Юниты пехоты имеют навык Стрельбы *(см. Воины,* с.15*)* и используют обычные модификаторы оружейных атак, за исключением модификаторов расстояния пехоты, которые основаны на типе вооружения стандартной пехоты.

Количество повреждения, которое может причинить, стандартный взвод пехоты, основано на его текущем количестве солдат и типе оружия, которым он вооружен. Консультируйтесь с таблицей Повреждения стандартной пехоты, чтобы определить количество повреждения для каждого типа оружия. Например, взвод пехоты вооруженный винтовками, с максимальным количеством солдат, причиняет 7 пунктов повреждения каждый раз при успешной атаке, в то время как взвод вооруженный лазерами с 11 солдатами причиняет 6 пунктов повреждения. Для упрощения игры, эта информация также находится на рекордшите пехоты, представленном в конце книги.

Юнит стандартной пехоты наносит повреждение группами по 5 пунктов, которое применяется таким же способом, как повреждение от РДД.

Атаки против стандартной пехоты

Стандартный взвод пехоты получает повреждение в той же манере как и Мехи; атакующие стреляют по пехоте как в обычный юнит, используя соответствующие модификаторы, а юнит пехоты получает повреждение, равняющееся ценности повреждения от оружия. При получении повреждения, на рекордшите взвода отмечаются боксы, указывающие количество солдат, слева направо, по одному за каждый причиненный пункт повреждения.

Подразделение небронированной пехоты, находясь в гексе с ровным ландшафтом, получает вдвое больше повреждения, чем обычно.

Для стандартного взвода пехоты, получившего попадание из пулемета установленного на транспортном средстве или на БатлМехе, атакующий игрок бросает кубики для определения количество повреждения, основанного на типе используемого пулемета. Для легкого пулемета, бросают 1D6; для среднего пулемета, бросают 2D6; для тяжелого пулемета, бросают 3D6. Результат показывает количество повреждения, причиненного взводу пехоты. Удвойте это повреждение, если взвод пехоты находится на ровном ландшафте.

Укомплектованные пулеметами бронированные пехотные подразделения, которые стреляют в небронированный взвод пехоты, должны бросить 1D6 для каждого успешного попадания, согласно таблице стрельбы бронированной пехоты.

Суммируйте результаты бросков для каждого попадания, чтобы определить общее количество повреждения, причиненного юниту. Удвойте это повреждение, если взвод пехоты находится на ровном ландшафте.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ РАССТОЯНИЯ ПЕХОТЫ

Тип оружия	Расстояние в гексах (модификатор числа попадания)						
	0	1	2	3	4	5	6
Винтовка	-2	0	+2	-	-	-	-
Пулемет	-2	0	+2	+4	-	-	-
Огнемет	-1	0	+2	-	-	-	-
Лазер	-2	0	+2	+4	-	-	-
РБД	-1	0	0	+2	+2	+4	+4

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЯ СТАНДАРТНОЙ ПЕХОТЫ

Количество действующих солдат (тип взвода)			
Лазер или РБД	Пулемет или Огнемет	Винтовки	Причиненное повреждение
1-2	1-4	1-4	1
3-4	5-7	5-8	2
5-6	8-10	9-12	3
7-8	11-13	13-16	4
9-10	14-16	17-20	5
11-12	17-19	21-24	6
13-14	20-22	25-28	7
15-16	23-25	-	8
17-18	26-27	-	9
19-20	28	-	10
21-22	-	-	11
23-24	-	-	12
25-26	-	-	13
27-28	-	-	14

БРОНИРОВАННАЯ ПЕХОТА

Бронированная пехота состоит из небольших, хорошо защищенных и более подвижных подразделений солдат (Точка, Отделение), оборудованных бронированными костюмами и оснащенных более мощным вооружением, по сравнению со стандартной пехотой. Бронированные юниты пехоты Кланов формируются в Точки по 5 человек, в то время как Внутренняя Сфера обычно использует в Отделениях своей боевой брони по 4 человека.

Приведенные ниже правила, описывающие использование Клановской бронированной пехоты — Элемен-

талов, являются базовыми и наиболее общими для юнитов бронированных подразделений.

Данные правила применяются, с незначительными изменениями для всех типов бронированной пехоты. Все изменения этих правил, для других типов бронированной пехоты, содержаться в разделах *Варианты Клановской боевой брони,* ниже и *Боевые костюмы Внутренней Сферы*, с. 66.

Атаки бронированной пехоты

Все солдаты бронированной Точки несут пусковые установки РБД-2 в задней части костюма. Пусковая установка содержит четыре ракеты, что достаточно для двух пусков по две ракеты каждой установкой. Кроме того, члены Точки несут один из типов анти-БатлМех оружия; малый лазер, огнемет или пулемет. Весь персонал в Точке должен нести одинаковый тип анти-Мех оружия, для того, чтобы проведение оружейных атак рассматривалось как объединенный юнит.

Бронированная Точка, всегда атакует как объединенный юнит. В одной фазе оружейной атаки, Точка может стрелять дважды, один раз РБД и один раз из второго оружия (малый лазер, огнемет или пулемет). Эти атаки используют все ограничения по линии видимости и расстоянию, для соответствующего оружия. Обратите внимание, что малые лазеры бронированной пехоты, являются стандартными моделями Внутренней Сферы, а не Увеличенной Дальности (УД) или пульсирующими вариантами лазеров. Все атаки против юнита, находящегося в одном и том же гексе, что и бронированная пехота, как рассматривается, являются атаками на расстоянии 1.

Подобно всем воинам, юниты бронированной пехоты имеют навык *Стрельбы (см. Воины, с.15)*. Поэтому вычисляя модифицированное число попадания, используйте стандартные правила, изменяя это число движением цели, ландшафтом, и веми другими соответствующими модификаторами.

Когда атака анти-Мех малого лазера, огнемета или пулемета успешно поражает цель, бросают 2D6 и консультируются с таблицей Атаки бронированной пехоты, для определения числа солдат в Точке, поразивших цель. Каждый солдат, поразивший цель, причиняет обычное повреждение от оружия. Определите локацию получившую повреждение отдельно для каждого попадания.

Анти-БатлМех атаки: Обратите внимание, что юниты оснащенные боевой броней, представляют собой высоко обученные, отборные отряды, которые автоматически способны к анти-БатлМех атакам, описанным в *Анти-БатлМех пехоте, с.72* в главе *Правила специальных случаев*.

Если юнит бронированной пехоты делает успешную атаку РБД, бросают 2D6 и консультируются с таблицей Попадания ракет бронированной пехоты, для определения количества попавших ракет. Каждая ракета причиняет 2 пункта повреждения цели. Определите локацию получившую повреждение отдельно для каждой попавшей ракеты.

Атаки против бронированной пехоты

При атаке подразделения бронированной пехоты, целью атаки является вся Точка как единый юнит, хотя солдаты в нем получают повреждение индивидуально (другими словами, отдельный член подразделения, не может быть целью для атаки; солдат, получивший повреждение успешной атакой, определяется случайно). При атаке бронированной пехоты, используют все стандартные модификаторы. Кроме того, БатлМехи и транспортные средства должны изменить свои числа попадания модификатором +1, что объясняется рассредоточением на местности солдат юнита бронированной пехоты и используемой ими тактикой.

При успешной атаке против бронированной пехоты, бросьте 1D6, чтобы определить, какой из солдат получает повреждение от попадания (повторно бросается результат 6, а также результат, указывающий на ранее уничтоженного солдата). Обращайтесь с атакой РДД против бронированной пехоты, как при атаке БатлМеха; каждая группа ракет, которая поражает юнит пехоты, наносит повреждение отдельно, солдатам выбранным случайным образом.

Любое оружие, РБД, группа РДД или РСД уничтожая одного солдата, не переносит свое избыточное повреждение на другого солдата; любое избыточное повреждение расходуется впустую.

Каждый бронированный костюм имеет ценность бронирования 10 пунктов, плюс один дополнительный пункт, который представляет собой самого Элементала (солдата) внутри. Причиняя повреждение солдату, обращайтесь с этим одиннадцатым пунктом как с «броней», занимающей отдельную «локацию». Если все 11 пунктов брони разрушены, то данный солдат считается уничтоженным.

ТАБЛИЦА АТАКИ БРОНИРОВАННОЙ ПЕХОТЫ

Бросок (2D6)	Действующие солдаты				
	1	**2**	**3**	**4**	**5**
2	1	1	1	1	1
3	1	1	1	2	2
4	1	1	2	2	2
5	1	1	2	2	3
6	1	1	2	2	3
7	1	2	2	3	3
8	1	2	2	3	4
9	1	2	3	3	4
10	1	2	3	4	4
11	1	2	3	4	5
12	1	2	3	4	5

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЯ РАКЕТ БРОНИРОВАННОЙ ПЕХОТЫ

Бросок (2D6)	Действующие солдаты (Количество выстреленных ракет)				
	1 (2)	**2 (4)**	**3 (6)**	**4 (8)**	**5 (10)**
2	1	1	2	2	3
3	3	2	2	3	3
4	1	2	3	3	4
5	1	2	3	4	6
6	1	2	4	4	6
7	1	3	4	5	6
8	2	3	4	5	6
9	2	3	5	6	8
10	2	3	5	7	8
11	2	4	6	8	10
12	2	4	6	8	10

ВАРИАНТЫ БОЕВОЙ БРОНИ КЛАНОВ

Ранние версии боевой брони Кланов были сконструированы для определенных боевых ролей и окружающих сред. Однако, Клану Волка удалось усовершенствовать боевой костюм, сделав его более универсальным, который получил известность как боевая броня Элементалов. Эти бронекостюмы были разработаны для того, чтобы они могли одинаково хорошо функционировать в любой окружающей среде, при выполнении любого типа миссий. Ни одна боевая броня более ранних версий не могла конкурировать с многофункциональным боевым костюмом Клана Волка, из-за чего все они исчезли во мраке забвения, позволив боевой броне Элементалов получить широкое распространение во всех Кланах.

После начала вторжения Кланов во Внутреннюю Сферу статус-кво, относительно боевой брони, было нарушено. Первоначально, боевая броня Клана не имела никакого эквивалента в армиях Внутренней Сферы. Фактически, Элементалов приняли за захватчиков инородной формы жизни, когда они впервые были замечены среди сил Кланов. Однако, в силу того, что Внутренняя Сфера начала развивать собственную боевую броню, Кланы стали терять свое преимущество в этой области. В ответ на этот шаг, некоторые Кланы начали переходить на боевую броню для определенных миссией, чтобы увеличить ценность солдат (Элементалов) на полях сражений. Эти варианты боевой брони описаны ниже.

Если в правилах, после каждого введения, не заявлено иначе, то представленная новая боевая броня следует всем стандартными правилами бронированной пехоты.

БОЕВАЯ БРОНЯ ГНОМ

В 3054 году, по родным мирам Кланов ходили слухи, о том, что Внутренняя Сфера разрабатывает штурмовую боевую броню, способную противостоять проекту «Элементал», используемому всеми Кланами в течение прошлого столетия. Клан Адских Лошадей, зная, что любой успех Внутренней Сферы в этой области может угрожать родным мирам, опережая своих товарищей клансменов, немедленно открывает программу, по изучению возможности реализации такой концепции.

Когда ученые Клана, анализируя опытные образцы, предыдущих вариантов брони, выяснили, что создание штурмовой боевой брони технически возможно, Хан Малаваи Флетчер отдал приказ о реализации подобного проекта с учетом технологий Кланов. Новая броня, настаивал Флетчер, при сохранении своей подвижности должна иметь увеличенную огневую мощь и быть способной противостоять всем типам оружия, исключая наиболее мощные.

Разработчики назвали новую боевую броню Гном, по аналогии с Элементалом, который тоже населял сказочные земли. Используя самые последние технологии в миниатюризации, ферро-волоконные разработки брони, на Гном устанавливается такое количество брони, которое способно противостоять двум попаданиям из средних Клановских лазеров. Главным вооружением боевой брони Гном, является малый лазер Увеличенной Дальности (УД) в правой руке и ясно сформированный коготь в левой руке. Кроме того, костюм имеет модернизированную съемную пусковую установку РБД-2, с увеличенным радиусом действия и улучшеной точностью.

Правила боевой брони Гном

Юниты оснащенные боевой броней Гном могут прыгать на 2 ПД. Каждый костюм Гном имеет ценность брони 14 пунктов, плюс 1 дополнительный пункт, который представляет собой солдата внутри. Несмотря на то, что солдаты в броне Гном могут прыгать и перемещаться на борту ОмниМехов, используя правила механизированной бронированной пехоты, они испытывают определенный недостаток ловкости, для проведения анти-БатлМех атак ног или ройных атак.

В отличие от оружия использующегося в стандартном костюме Элементала, оружие смонтированное в Гноме, не является модульным. Каждый костюм Гном имеет установленный клановский УД малый лазер и продвинутую пусковую установку РБД-2 расчитанную на два выстрела. Пусковая установка РБД-2 имеет конструкцию клановского Стрейк РБД (см. с.140). При атаке, для определения количество попавших в цель ракет, бросьте по стандартной таблице Попадания рекет бронированной пехоты. Если результат броска указывает нечетное количества ракет, добавьте к этому числу еще одну ракету. Например, имея пять активных солдат, результат броска 3 указывает на то, что три ракеты поразили цель. Однако, тот факт, что данные установки являются продвинутыми, результат следует увеличить до четырех ракет.

БОЕВАЯ БРОНЯ САЛАМАНДРА

Ученые клана Огненного Мандрилла были заинтригованы концепцией штурмовой боевой брони, но вскоре выяснилось, что Клан Адских Лошадей опередил их в ее разработке. Однако благодаря концентрации ресурсов в развитии технологий, они смогли получить желаемый результат раньше, чем посредством Испытания Владением. Группа ученых из Киндра Фарадей-Танага решила использовать уникальный подход к новому проек-

ту по созданию боевой брони. Одна из ранних версий боевой брони, до создания брони Элементалов, называемая Саламандрой в честь огненного существа, была разработана для ведения городских сражений и действий против пехоты до того, как небронированная пехота вышла из употребления в армиях Кланов. Ученые Фарадей-Танага использовали для своей новой модели брони результаты этого опытного образца увеличив анти-Батлмех способности костюма. В конечном счете, они получили мощный бронированный костюм партизанского бойца, ставший основным оружием при подавлении мятежей и волнений.

Саламандра имеет угрожающий вид, который является скорее психологическим оружием, чем физическим, плюс широкий выбор оружия, что фактически гарантирует создание атмосферы страха у любого пехотного подразделения, которая решиться противостоять бойцам облаченным в этот костюм. Основное оружие Саламандры это огнемет, который наносит ущерб противостоящей пехоте, и может использоваться, для поднятия уровня температур вражеского БатлМеха. Огнемет Саламандры, имеющий масштаб БатлМеха, подвешенный на каждой руке ниже мощного когтя, используется при ройных атаках против БатлМеха. Ноги костюма также снабжены захватом в виде когтей и магнитов, для того чтобы было легче взбираться на вражеский БатлМех. Как добавочное анти-БатлМех оружие, каждый костюм Саламандра несет одиночную установку РБД Инферно, установленную над плечом в изолированной трубе.

Правила брони Саламандра

Каждый костюм Саламандра оснащен двумя огнеметами. Решение атаки производится как обычно, но удвойте результат, полученный по таблице Атаки бронированной пехоты, чтобы определить, сколько огнеметов поразило цель. Каждый костюм также несет одиночную установку РБД Инферно (см. с.141). Точка в костюмах Саламандра может стрелять из своих РБД только один раз, определяя количество ракет поразивших цель, используя таблицу Атаки бронированной пехоты. Каждый костюм Саламандра имеет ценность брони 7 пунктов, плюс 1 дополнительный пункт, который представляет собой солдата внутри. Юниты пехоты Саламандра иммунны к огню; они не получают никакого повреждения от огнеметов, Инферно ракет и пожаров.

Костюмы Саламандра имеют два мощных, явно сформированных когтя, а также магнитные ботинки с когтями, что делает их чрезвычайно полезными при в анти-БатлМех атаках ног и ройных атаках. Используйте -1 модификатор к базовому числу попадания при выполнении таких атак. Кроме того, любая попытка удалить роящихся Саламандр, посредством ударов или прыгающих движений, добавляет +1 модификатор к числу попадания для защищающегося.

БОЕВАЯ БРОНЯ СИЛФ

Клан Облачной Кобры всегда имел тягу к сильной воздушной поддержке, что доказано их сильными аэрокосмическими подразделениями. Вдохновленный разведывательными вариантами боевой брони, производимыми Домами Курита и Марик, ученые Клана стремились выбрать концепцию на один шаг вперед, создав полноценный воздушный боевой костюм. Хотя конечная производственная модель Силф имеет ограниченные способности полета, она тем не менее одно из самых внушительных достижений проекта.

Названная по имени элементного воздушного существа воздуха, Силф совершает полет посредством улучшенной прыжковой системы, переоборудованной из стандартных реактивных прыжковых двигателей боевой брони. Компьютерное управление отклоняет главную тягу через множество направленных портов, чтобы получить устойчивый полет, а также приобрести способности СВВП. Результатом стал невероятно проворный юнит, который является самой быстрой независимой пехотной единицей во всем изведанном пространстве.

Чтобы обеспечить костюму достаточное время полета, проектировщики Силфа оснастили его небольшим, по сравнению с более тяжелыми вариантами, количеством брони. Оружейная загрузка тоже имеет небольшой вес. В качестве основного оружия смонтирован один пульсирующий микро лазер и некоторое количество довольно примитивных кластерных бомб, прикрепленных к прыжковому ранцу.

Впервые появившись в начале 3060 года, Силф находится на вооружении нескольких частей Клана Облачной Кобры, но встречается не слишком часто. Несколько Кланов получили костюмы Силф через Испытание Владением, включая Кланы Снежного Ворона и Алмазных Акул, но в настоящее время эти Кланы оснастили ими только горстку подразделений.

Правила брони Силф

Броня Силф имеет 5 ПД, которые расходуются таким же образом как движение СВВП. Обратите внимание, что при изменении высоты расходуются ПД, но как в случае с обычной пехотой юниту нет необходимости изменять направление лицевой стороны. Если по некоторым причинам юнит Силф использует движение по поверхности, он имеет только 1 ПД и перемещается таким же образом как обычная пешая пехота. Юниты Силф могут использовать правило Механизированной бронированной пехоты. Их можно перевозить транспортными средствами. Поскольку они могут зависать, юниты Силф могут выгружаться из зависшего СВВП. В этом случае они выгружают в том же гексе и на той же высоте что и транспорт.

Каждый боевой костюм Силф имеет Значение Брони 5 пунктов, плюс 1 дополнительный пункт, который представляет собой солдата внутри.

Вследствие собственной мобильности юниты Силф подчиняются стандартным модификаторам Движения атакующего для оружейных атак. Каждый костюм Силф имеет стандартное вооружение из одного пульсирующего микро лазера и заряда бомб. Бомбовый заряд может использоваться один раз в течении сражения. Бомбы не имеют расстояния стрельбы, поэтому они могут использоваться тогда, когда текущая высота юнита, по крайней мере, на 1 уровень выше целевого гекса (целевым гексом всегда должен быть текущий гекс). Базовое число попадания для такой атаки равен навыку Стрельбы юнита Силф, к которому применяется единственный модификатор – стандартный модификатор движения атакующего. Если бросок атаки неудачен, бомбы отклоняются на 1 гекс по правилам Артиллерии (с. 73). Бомбы причиняют повреждение всем юнитам в целевом гексе и каждом смежном гексе. Повреждение, причиненное в целевом гексе равно числу выживших солдат атакующего юнита умноженное на 2. Юниты находящиеся в смежных гексах получают повреждение равное числу выживших солдат юнита. Это повреждение распределяется на группы по 5 пунктов повреждения. Локации попадания определяются по правилам повреждения от артиллерии (с. 76).

БОЕВАЯ БРОНЯ УНДИН

В 2842 году, ученые Клана Гигантского Скорпиона улучшили идею индустриального экзоскелета, пытаясь помочь подводным шахтерам на Дагда. Эта конструкция из чудовищной формы титаниумных сплавов, оснащенная клешнями и резаками большого диаметра, получила прозви-

ще «водный элементал». Ими управляли операторы из рабочих каст. В конечном итоге инженеры Клана Волка развили полнофункциональную боевую броню, основанную на этой индустриальной конструкции.

Как распорядилась судьба, потребовались современные модификации первоначальной брони Элементалов. Различные типы брони разработанные другими Кланами привела ученых Клана Скорпиона к разработке боевого костюма, способного к действиям на глубине. Модификации были просты и сводились к скрещиванию индустриального экзоскелета с броней Элементала. Наиболее трудной задачей стал подбор соответствующего вооружения. В конечном итоге костюм приобрел улучшенную многофункциональную пусковую установку. Способная выполнять атаки на глубине, новая броня была названа в честь водного элементного существа – Ундин.

Правила брони Ундин

В водном гексе глубины 1 или более, Ундин перемещается как субмарина, имея 3 ПД. При изменении глубины расходуются ПД, но как в случае с обычной пехотой, юниту нет необходимости изменять направление лицевой стороны. На земле, Ундин имеет только 1 ПД и перемещается как обычная пешая пехота. Ундин может комбинировать способы движения в одном ходу, пока общее количество израсходованных ПД не превышает 3 пунктов, а израсходованные на суше ПД не превышают 1 пункта.

Каждый костюм Ундин имеет Значение Брони 8 пунктов, плюс 1 дополнительный пункт, который представляет собой солдата внутри. Броня разработана с системами автоматической герметизации, поэтому к ней не применяются правила Нарушения герметичности.

Костюм Ундин имеет стандартное вооружение из одного Увеличенной Дальности (УД) микро лазера и торпедной пусковой установки. Торпедная установка имеет те же способности, что и обычная установка РДД 5 Внутренней Сферы, способная выполнить один залп. Попадание торпед решаются складывая, вместе полное количество ракет, выпущенных юнитом и выполняя бросок по соответствующей колонке таблицы Попадания ракет. Например, если бы атаковали три выживших солдата, бросок происходил бы по колонке 15 (3 умножить на 5 равно 15). Для полного юнита необходимы два броска по таблице Попадания ракет, один раз по колонке 20 и один раз по колонке 5, складывая результат вместе.

Торпедная установка может стрелять как торпедами, так и обычными ракетами. Юнит Ундин также может выпускать ракеты по цели, находясь в водном гексе глубины 1. В действительности, юнит в это время поднимается на поверхность выстреливает ракеты и погружается снова. Определите ЛВ, как будто бы юнит Ундин находится в водном гексе на Уровне 0. Примените все стандартные модификаторы, включая модификатор +1 за нахождение атакующего в воде.

Юниты Ундин не могут выполнять ройные атаки против БатлМеха. Атаки ног возможны только против целей, стоящих в водном гексе глубины 1 или более.

БОЕВЫЕ КОСТЮМЫ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Кланы разрабатывали свою боевую броню в середине тридцатого столетия, и параллельно начали использовать евгенистические программы по выведению касты Элементалов, обладающих гигантскими размерами, огромной силой и большим проворством, что послужило наиболее эффективному использованию боевой брони. Когда Наследные Государства начали проводить полевые испытания собственных версии бронированных костюмов, то выяснилось, что пехотинцы Внутренней Сферы испытывают недостаток физического развития, чтобы использовать боевую броню так же эффективно как их противники в Кланах.

К 3059 году, Дома Внутренней Сферы разработали различные типы боевой брони, отличающиеся друг от друга. Все они используют стандартные правила бронированной пехоты, если про них не заявлено иначе, см. ниже.

СТАНДАРТНАЯ БОЕВАЯ БРОНЯ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Первые попытки, сделанные большинством Домов, заключались в копировании формы боевой брони Клановских Элементалов, что привело к созданию таких костюмов, как Райден Синдиката Дракона и стандартной боевой брони Серого Легиона Смерти. Вся «стандартная» боевая броня Внутренней Сферы функционирует так же, как боевая броня Элементалов, но при этом имеет худшие параметры.

Чтобы отразить эти различия, каждая бронированная единица Внутренней Сферы имеет только 9 пунктов брони, плюс один дополнительный пункт, который представляет собой солдата внутри. Боевые костюмы Внутренней Сферы не несут тяжелые пусковые установки РБД, и вооружены только одним видом анти-БатлМех оружия.

АЧИЛЕУС ЛЕГКАЯ БОЕВАЯ БРОНЯ

Параллельно с проектом Лонгинус, объединенная команда исследователей Лиги - Слово Блейка, начала реализацию проекта Ачилеус. Используя костюм, изобретенный Словом Блейка, как базовую модель, команда исследователей, разработала легкий костюм боевой брони Ачилеус, предназначенный для массового производства и использования Войсками Лиги Свободных Миров (ВЛСМ) и в подразделениях милиции Слова Блейка.

В отличие от Торнадо Слова Блейка, Ачилеус использует специальные соединения брони, содержащие и защищающие слои миомерной мускулатуры. В Ачилеусе также используются составные крепления реактивных прыжковых двигателей и гироскоп-стабилизированные крепления оружия в правой руке.

Огнемет, малый лазер и пулемет, представляют собой наиболее используемые типы оружия для комплектации брони Ачилеус. Однако, оружейные крепления также приспособлены для установки других типов анти-БатлМех оружия.

Дополнительное вооружение представлено отдельным анти-пехотным оружием, установленным на левой руке выше запястья. Обычно им является пулемет. Правая рука костюма, заканчивается многофункциональным ручным манипулятором, служащим оператору в качестве собственной руки. Так как, руки слишком большие, они не предназначены для использования ручного оружия или большинства другого оборудования, зато они могут использоваться для подъема на БатлМех.

В отличие от Лонгинус, Ачилеус не может нести пусковую установку РБД.

Правила брони Ачилеус

Каждый костюм боевой брони Ачилеус имеет Значение Брони 6 пунктов, плюс 1 дополнительный пункт представляющий собой солдата внутри.

Броня обладает превосходными способностями к скрытности. Это означает, что атаки на ближнем расстоянии против юнита Ачилеус получают +1 модификатор числа попадания, атаки со средней дистанции получают +4 модификатор числа попадания вместо стандартного модификатора для среднего расстояния, а для атаки с дальнего расстояния применяют +7 модификатор числа попадания вместо стандартного модификатора для дальнего расстояния.

В дополнение к этому, активные зонды типа Гончая и их клановские эквиваленты не могут засечь скрытые юниты Ачилеус.

ИНФИЛЬТРАТОР СКРЫТНАЯ БРОНЯ

Среди всех известных опытно-полевых образцов боевой брони во Внутренней Сфере, одним из самых ранних является костюм Федеративного Содружества — Инфильтратор, основой для которого послужила захваченная клановская боевая броня Элементалов.

Поскольку разработчики не смогли добиться такой же подвижности брони, как у костюма Кланов, они решили оборудовать Инфильтратор продвинутым пакетом скрытности, чтобы улучшить защиту владельца костюма. Это предопределило назначение брони Инфильтратор для глубокого проникновения в тыл противника и ведению диверсионной работы. Инфильтратор в значительной степени беззащитен в открытом бою.

Правила брони Инфильтратор

Юниты Инфильтратор имеют 2 ПД, не могут прыгать, и используют все стандартные ограничения, относящиеся к движению пехоты и ландшафту. Юниты Инфильтратор не могут перемещаться на ОмниМехах, используя правила механизированной бронированной пехоты.

Каждый Инфильтратор вооружен автоматическим гранатометом. Во время игры, обращайтесь с этим оружием как с пулеметом, за исключением того, что каждое попадание причиняет только 1 пункт повреждения. Бросьте по таблице Атаки бронированной пехоты по стандартным правилам, чтобы определить число попаданий. Против небронированной пехоты, попадание из гранатомета причиняет юниту пехоты 1D6 повреждение.

Физическое строение и отсутствие реактивных прыжковых двигателей лишает возможности Инфильтратора, взобраться на БатлМеха, поэтому он не может участвовать в анти-БатлМех атаках ног или ройных атаках.

Инфильтратор имеет Значение Брони 5 пунктов, плюс 1 дополнительный пункт, который представляет собой солдата внутри.

Костюмы Инфильтратор специально построены, чтобы расстроить все типы сенсоров. Эта способность превращает их в очень трудную цель при атаке с длинных дистанций. Для юнитов Инфильтратора, измените модификатор числа попадания для среднего расстояния на +3, а модификатор числа попадания для длинного расстояния на +6. Кроме того, активные зонды типа Бигл и их клановские эквиваленты не могут засечь скрытые юниты Инфильтратор.

ИНФИЛЬТРАТОР МК II БОЕВАЯ БРОНЯ

Хотя военные ВСФС были первыми разработчиками боевой брони во Внутренней Сфере, они не остановились на достигнутом и вскоре продемонстрировали два узкоспециализированных варианта брони. Пока шло возмещение военных потерь из-за войны с Кланами, ИННА и другие военные производители пытались не отставать от своих конкурентов во Внутренней Сфере, но после начала финансирования проекта, новая броня была запущена в производство менее чем за три года, включая разработку и испытание опытных образцов.

Броня Мк. II превосходит первый вариант Инфильтратора во всем, за исключением стоимости. Она имеет лучшее бронирование, по сравнению с «игрушечным роботом с гусиной походкой» первого варианта. Новый вариант, получивший неофициальное название «пума», имеет развитые прыжковые способности и пара-крылья для действий на высоте, а также улучшенные системы скрытности и электронного противодействия. Конструкторы заложили в новую броню более развитые боевые возможности, чем у ее предшественника, оснастив ее двумя полнофункциональными ладонями и несколькими точками крепления оружия класса поддержки. В дополнение к большому выбору различного оружия монтируемого на броне, конструкторы разработали специальную версию винтовки Гаусса, которая обеспечивает боевой броне непревзойденную дальность стрельбы на поле боя. Как и большинство проектов боевой брони Инфильтратор Мк. II имеет возможности по установки различного оружия вторичного плана, хотя большинство солдат предпочитает использовать в его качестве винтовку Блазер.

Правила брони Инфильтратор Мк II

Команда Инфильтратор Мк II состоит из четырех солдат. Каждый член команды оснащен одинаковым оружием; винтовкой Гаусса Мэгшот. Винтовка Гаусса Мегшот име-

ет то же расстояние стрельбы, что и средний лазер Внутренней Сферы и способна причинить 2 пункта повреждения. Каждый боевой костюм Инфильтратор Мк II имеет Значение Брони 6 пунктов, плюс 1 дополнительный пункт, который представляет собой солдата внутри.

Дополнительно, броня обеспечивает превосходные способности скрытности. Атаки против юнитов оснащенных броней Инфильтратор Мк II получают модификатор +1 для атаки на коротком расстоянии, модификатор +3 на среднем расстоянии, вместо стандартного модификатора +2 и модификатор +6 на длинном расстоянии, вместо стандартного модификатора длинного расстояния +4. Активный зонд Бигл и его Клановские эквиваленты не могут обнаружить скрытый юнит Инфильтратор Мк II.

Каждая команда Инфильтратор Мк II ограничивает способности системы РЭБ: эффективный радиус противодействия один гекс, который занимает команда, которая действует подобно установке РЭБ Гардиан (с. 136).

При использовании правила Выброски войск (с. 78), команды Инфильтратор Мк II успешно приземляются при результате броска 3 или более. Если команда Инфильтратор Мк II выполняет бросок 2D6 с результатом 2, она высаживается неудачно, и каждый солдат в юнита получает 1D6 пунктов повреждения.

Инфильтратор Мк II не может нести пусковую установку РБД.

КАГЕ ЛЕГКАЯ БРОНЯ

Разработанная по просьбам ветеранов Элитной Ударной Команды Драконов (ЭУКД), броня Каге предназначена для разведывательных миссий. Достаточная скорость и скрытность являлась первичными задачами для разработчиков проекта Каге, отодвигая наступательные способности на второй план.

Первоначально, проектировщики Каге намеревались создать тип боевой брони оснащенный прыжковыми двигателями, которые позволили бы превзойти прыжковые характеристики большинства БатлМехов. Но неустойчивые характеристики полета опытного образца стали серьезным препятствием для решения этой задачи. Однако, в конечном счете проектировщики изготовили Каге в конфигурации с малым крылом и стабилизирующими плоскостями, что позволило довести расстояние прыжка, при использовании костюма, до 120 метров. В походном состоянии (когда юнит не прыгает), плоскости сложены, что уменьшает визуальную и радарную видимость костюма. Дополнительные способности к скрытности, позаимствованные от скрытного костюма ЭУКД, увеличили эти способности Каге в лучшую сторону. Этот пехотный проект способствует истинному проникновению в диверсионных операциях.

Каждый боевой костюм Каге оборудован одним анти-пехотным оружием, установленным на предплечье для освобождения рук. Как правило, один солдат в каждой команде Каге обозначен как солдат поддержки. Он единственный в юните способен нести тяжелое оружие вместо стандартного анти-пехотного оружия.

Если команда Каге использует-ся для корректировки системы пусковых установок Эрроу IV, юнит поддержки Каге часто несет компактный СУЦ подсвечивающий лазер (см. ниже) вместо тяжелого оружия.

Правила брони Каге

Юниты Каге могут прыгать на 4 ПД.

Команда Каге всегда состоит из 4 солдат. Солдат обозначенный, как №1 на рекордшите, является солдатом поддержки команды и оборудован одним из следующих типов анти-БатлМех оружия: огнемет, малый лазер, пулемет, или компактная СУЦ. Компактная СУЦ работает точно так же, как и стандартная СУЦ, имея уменьшенный диапазон, как у среднего лазера (см. СУЦ, с.146). Оружие может стрелять один раз за ход, пока солдат №1 в строю. Потеря солдата №1 означает, что юнит лишился своего оружия. Однако, оставшиеся солдаты, все еще могут перемещаться и выполнять другие задачи на поле битвы, типа наводки на цель для не прямого огня РДД или участвовать в атаках ног БатлМеха по стандартным правилам.

Каждый Каге костюм имеет Значение Брони 5 пунктов плюс 1 дополнительный пункт, который представляет собой солдата внутри.

Костюмы Каге специально устроены так, чтобы расстроить все типы сенсоров противника, делая прицеливание с дальней дистанции в юнит Каге, весьма затруднительным. Для атаки на среднем расстоянии против Каге применяют +3 модификатор числа попадания вместо стандартного модификатора среднего расстояния; для атаки на дальнем расстоянии используют +6 модификатор числа попадания вместо стандартного модификатора дальнего растояния. В дополнении к этому, активные зонды типа Бигл и их клановские эквиваленты не могут засечь скрытые юниты Каге (смотри *Активный зонд*, с.132).

КАНАЗУЧИ ШТУРМОВАЯ БОЕВАЯ БРОНЯ

Штурмовая броня Каназучи Синдиката Драконов имеет крепкие приземистые ноги, могучие руки, и наклоненную вперед «голову», которая содержит кокпито-подобную секцию, где расположен пилот. Двойные пусковые установки РБД-2, средний лазер БатлМех размера, и пара «модульно-монтируемых слотов» антипехотного оружия, представляет собой внушительный арсенал Каназучи. Данный проект предусматривает мощное бронирование. На заключительных полевых испытаний и демонстрации возможностей Каназучи перед Объединенными Войсками Синдиката Драконов, захваченный клановский Мэд Кэт произвел выстрел из ППЧ непосредственно в бронированный костюм Каназучи. Несмотря на то, что броня была фактически разрушена, пилот остался относительно невредимым и даже сумел вести ответный

огонь двумя средними лазерами, к восхищению собранных наблюдателей.

В настоящее время только небольшое количество бронированных костюмов Каназучи время развернуто в войсках. Они прежде всего используются как оборонительные юниты из-за своей ограниченной подвижности.

Правила брони Каназучи

Бронированные юниты Каназучи двигаются с той же самой скоростью и с теми же самыми ограничениями ландшафта, что и стандартная пешая пехота (1 ПД, прыжков нет).

Каждый костюм несет только один средний лазер как свое главное оружие и две пусковые установки. В любом ходу, юнит Каназучи может стрелять своим средним лазером, плюс одной или двумя своими РБД-2. Установки РБД-2 не имеют перезарядки, так что каждая установка может стрелять только однажды в бою.

Решение огня среднего лазера определяется как при стандартной атаке бронированной пехоты. Решение выстрелов РБД-2 рассматриваются как стандартные ракетные удары бронированной пехоты. Если обе РБД-2 установки стреляют в одном и том же ходу, то каждая атака, должна быть решена отдельно. Это означает что, юнит Каназучи может делать целых три отдельных броска попадания за один ход: один для среднего лазера, второй для первой установки РБД и третий для второй установки РБД.

Каждый костюм Каназучи имеет Значение Брони 15 пунктов плюс 1 дополнительный пункт, который представляет собой солдата внутри.

Физическое строение костюмов Каназучи лишает их возможности взбираться на БатлМех, поэтому они не могут участвовать в анти-БатлМех атаках ног или ройных атаках. По той же самой причине, юниты Каназучи не могут перевозиться на Омни-Мехах, используя правила механизированной бронированной пехоты.

ЛЕГКАЯ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНАЯ БРОНЯ СЕРОГО ЛЕГИОНА СМЕРТИ

Известное наемное подразделение смогло сделать несколько успешных разработок на самых ранних стадиях развития своей боевой брони. В дополнение к своей стандартной модели, Легион создал так называемый «разведывательный костюм», который в отличии от стандартного бронированного костюма лишен половины брони и не имеет анти-БатлМех оружия, в обмен на увеличенную подвижность и наличие дополнительных сенсоров.

Правила разведывательной брони

Бронированные разведчики Серого Легиона Смерти могут прыгать на 4 ПД. Каждый легкий разведывательный костюм имеет Значение Брони 4 пункта, плюс 1 дополнительный пункт, который представляет собой самого солдата внутри.

Бронированные разведывательные юниты не несут анти-БатлМех оружия и вооружены подобно стандартной пехоте. Поэтому, они проводят атаки таким же образом как небронированные юниты пехоты, делая единственную атаку с количеством повреждения, основанным на типе используемого вооружениях и числе действующих солдат в юните. Бронированные разведывательные юниты могут нести любое стандартное оружие пехоты. Они также оборудованы механизмом коммуникаций дальнего действия и пакетом сенсоров, который функционирует подобно активным зондам типа Бигл (с.132).

ЛОНГИНУС БОЕВАЯ БРОНЯ

Костюм Лонгинус разработан Войсками Лиги Свободных Миров, с целью скопировать стандартную клановскую броню Элементалов. Объединенные усилия ВЛСМ и Слова Блейка позволило проектировщикам Лиги осуществить грандиозный проект, несмотря на то, что работы по созданию боевой брони ВЛСМ продвигались значительно медленнее, чем в Федеративном Содружестве и Синдикате Драконов. В отличие от аналогичных разработок Синдиката и Содружества, проект Лонгинус использует версию пусковых установок РБД клановского Элементала.

Способная выдержать попадание из большого лазера или автоматической пушки малого калибра, боевая броня Лонгинус отвечает всем требованиям предъявленным Командой Координационного Центра Лиги (ККЦЛ), исключая один - стоимость. Сложные соединения брони Лонгинус, копирующие совершенные соединения боевой брони Клана, потребовали новых производственных процессов, внедрение которых драматически повысило стоимость производства этой боевой брони. По этой причине, ККЦЛ первоначально решило закрыть проект, пока не вмешался сам генерал-капитан, верховный правитель Лиги, обеспечив дополнительное финансирование проекта.

Правила брони Лонгинус

Лонгинус функционирует как стандартная боевая броня Внутренней Сферы и следует всем стандартными правилами бронированной пехоты Внутренней Сферы, с двумя исключениями. Первое, на костюм может монтироваться однозарядная пусковая установка РБД-2, которая может стрелять только один раз в течении боя. Пока ракеты не выпущены (или установка не сброшена), юнит не может использовать прыгающее движение или выполнять анти-БатлМех атаки ног или ройные атаки.

ПУРИФИЕР АДАПТИВНАЯ БОЕВАЯ БРОНЯ

Конструкторы Милиции Слова Блейка получили богатый опыт при разработке и строительстве костюмов легкой боевой брони Ачилеус совместно с военными Лиги Свободных Миров. Этот опыт позволил решит им проблему технологии мимикрии. Подобно Ачилеусу, Пурифи-

ер состоит из сложного соединения брони и миомеров. Однако, это соединение было покрыто необычным химическим составом, который дает эффект мимикрии.

В боевую броню включено множество микрокамер, соединенных с вычислительной системой спрятанной под верхней пластиной брони на спине. Компьютер обрабатывает получаемые изображения и посылает сигналы на пластины брони, которые меняют цвет. При перемещении боевой брони, компьютерный процессор непрерывно изменяет раскраску каждой пластины в каждой части тела, позволяя сливаться с окружающей средой.

Поскольку Слово Блейка имело тесный контакт с Лигой Свободных Миров в течение нескольких лет, то получение для Пурифиера малого лазера Увеличенной Дальности было лишь вопросом времени. Новый костюм имеет возможности к установке Легкой системы СУЦ, которая доказала свою высокую эффективность в совместном использовании с новыми полууправляемыми ракетами Войск Лиги Свободных Миров. Наконец, конструкторы Блейкистов потратили значительное время на разработку компактного ракетного маяка НАРК, приспособленного к установке на боевой броне.

Правила брони Пурифиер

Команды Пурифиер состоят из четырех солдат, каждый из которых оснащен одинаковым оружием. Команды боевой брони Пурифиер несут одну систему оружия, или малый лазер Увеличенной дальности Внутренней Сферы, легкую СУЦ или компактную установку НАРК. Легкая СУЦ функционирует подобно Клановской системе подобного названия. Компактная установка НАРК используется подобно стандартному маяку НАРК (см. *Ракетный маяк НАРК*, с. 136), кроме расстояния действия, которое уменьшено до расстояния действия малого лазера УД Внутренней Сферы. Компактная установка НАРК может выстрелить только два залпа маяков. Пока не будут выпущены оба заряда (и не будет сброшена пусковая установка) юнит, оборудованный установкой НАРК не может выполнять атаки ног БатлМеха или ройные атаки, а также использовать прыжки при перемещении; в это время он перемещается как стандартная пешая пехота.

Каждый боевой костюм Пурифиер имеет Значение Брони 6 пунктов, плюс 1 дополнительный пункт, который представляет собой солдата внутри.

Броня Пурифиер имеет развитую систему мимикрии, которая изменяет цвет костюма в соответствии с ландшафтом, что затрудняет прицеливание при медленном перемещении Пурфиера. Если юнит Пурифиер является целью атаки, то модификаторы попадания движения цели изменяются: если юнит Пурифиер переместился на 3 гекса, модификатор движения цели 0; если юнит переместился на 2 гекса, модификатор равен +1; если юнит переместился на 1 гекс, модификатор равен +2; если юнит не перемещался,то модификатор движения цели равен +3. Все другие модификаторы применяются как обычно, включая модификаторы ландшафт и модификатор попадания по бронированной пехоте +1. Система мимикрии включена постоянно и не может быть принудительно выключена.

ШТУРМОВАЯ БРОНЯ СЛОТ

Сразу же после создания Инфильтратора, Федеративное Содружество увидело потребность в более тяжело вооруженном бронированном костюме, в дополнение к юнитам Инфильтратора. Новый проект предполагал использовать внушительный объем оружия, включая два малых лазера и специальную анти-БатлМех минную пусковую установку. Однако, чтобы нести дополнительное оружие при сохранении стабильности, проектировщики разработали для костюма Слот, необычную четырех-ногую конструкцию. Это удивило многих из солдат Содружества, но увеличенная огневая мощь этой брони оправдала такое решение.

Правила брони Слот

Юниты Слот имеют 3 ПД, не могут прыгать и используют все стандартные ограничения движения относящиеся к пехоте и ландшафту. Юниты Слот не могут перемещаться на ОмниМехах, используя правила механизированной бронированной пехоты.

Каждый костюм Слот оборудован двумя малыми лазерами и магнитной минной пусковой установкой. В течение фазы оружейной атаки, юнит Слот может либо стрелять своими лазерами, либо запускать одну или больше мин, но не может использовать оба вида оружия сразу. При успешной атаке малыми лазерами, бросьте по таблице Попадания ракет бронированной пехоты, для определения количества солдат поразивших цель.

Юнит Слот, который начинает фазу оружейной атаки в том же самом гексе, что и БатлМех или транспортное средство, может запустить одну или более магнитных мин вместо стандартной оружейной атаки. В отличии от стандартных ракетных ударов бронированной пехоты, минами могут стрелять либо все, либо некоторые солдаты в юните Слот, отмечая на рекордшите расход боеприпасов отдельно для каждого стрелявшего. Каждый костюм Слот несет только одну мину, таким образом полностью укомплектованная команда из четырех солдат в юните Слот может выстрелить от одной до четырех мин. Если какой-либо боевой костюм разрушен прежде, чем он выстрелил свою мину, эта мина считается потерянной.

Базовое число попадания для атаки магнитной мины 8, изменяется движением и ландшафтом как обычно. Если юнит делает выстрел в упор *(см. Скрытые юниты,с.83*), не изменяйте число попадания движением или ландшафтом. При успешной атаке, для определения количества мин достигших цели, бросают по таблице Атаки бронированной пехоты, используя колонку активных членов команды, которая соответствует числу мин, отстрелянных юнитом Слот. Мины поражают центральный торс, если цель - БатлМех, или переднюю часть, если цель - транспортное средство. Атакующий бросает 2D6 для каждой мины, которая попала и консультируется с таблицей Определения критических попаданий. При результате - 7 или меньше, цель получает 4 пункта повреждения от взрыва. Если результат атаки одно критическое попадание или больше, решите повреждение как обычно при критических попаданиях.

Физическое строение и отсутствие реактивных прыжковых двигателей лишают Слот возможности взобраться на БатлМеха, поэтому он не может участвовать в анти-БатлМеха атаках ног или ройных атаках. Костюмы Слот имеют Значение Брони 5 пунктов плюс 1 дополнительный пункт, который представляет собой солдата внутри.

ФА ШИ БОЕВАЯ БРОНЯ

Отсутствие соответствующих технологий производства вызвал значительные задержки в создании собственной боевой брони в конфедерации капеллы. Однако, используя помощь Слова Блейка, в 3060 году собственная боевая броня наконец вышла на фазу испытаний. Блейкисты помогли решить проблемы и конечные неприятности с системами жизнеобеспечения костюма.

Опытно-промышленный образец получился как боевая броня среднего класса, способная к противопехотным и противо-БатлМех действиям. Фа Ши была предназначена для того, чтобы изменить существующее статус-

кво в развертывании и роли боевой брони. В то же время конструкторы Конфедерация не смогли приспособить новую систему скрытной брони для использования на Фа Ши, они обеспечили ей среднюю защиту для боевой брони ее размера. Кроме того, они оснастили броню специальными магнитными захватами, установив их на коленях и локтях, что фактически позволило транспортировать Фа Ши на БатлМехах и ОмниМехах.

Не была забыта любовь военных Конфедерации к минным полям, что вылилось в оснащении костюма установками, способными создавать минные поля, а также оснащении систем способных быстро и эффективно ликвидировать минные поля..

На Фа Ши устанавливается любое из обычных Анти-БатлМех орудий вроде малого лазера, включая легкую СУЦ, огнемет или пулемет.

Правила брони Фа Ши

Команды Фа Ши состоят из четырех солдат в каждой. Каждый солдат команды оборудован одинаковым же самым оружием; или малым лазером Внутренней Сферы, огнеметом, пулеметом или легкой СУЦ. Легкая СУЦ функционирует подобно Клановской того же названия.

Каждый костюм Фа Ши имеет Значение Брони 7 пунктов, плюс 1 дополнительный пункт, который представляет собой солдата внутри.

Каждый солдат команды также несет мины для установки минного поля по 10 пунктов, закрепленных на спине, которые могут быть одного из следующих типов: обычные, командно-детонируемые или вибро-детонируемые. Каждый солдат может нести различное минное поле (пометьте на рекордшите Фа Ши, какое минное поле несет каждый солдат). В течение любого хода, в котором команда Фа Ши не перемещается или атакует в любой фазе оружейной или физической атаки, один из солдат этой команды, может установить в гексе, который занимает команда, минное поле.

Броня Фа Ши превосходно приспособлена для очистки минных полей. Она следует стандартным правилам очистки минных полей для пехоты, приведенных на с. 86. Команда очищает поле при результате броска 2D6 равном 6 или более. Минное поле взрывается только при результате броска 2.

Используя специализированные магнитные зажимы, команда Фа Ши может загружаться на стандартных БатлМехов подобно ОмниМехам как описывают правила Механизированной бронированной пехоты, с. 61.

Кроме того, специализированные магнитные зажимы позволяют команде Фа Ши загружаться на транспортные средства, как если бы они были ОмниМехами (см. Механизированная бронированная пехота, с. 61), со следующими исключениями: При попадании в любую локацию транспортного средства, кроме башни, повреждение получает сначала бронированная пехота. Транспортное средство при перевозке пехоты может использовать только оружие установленное в башне.

ФЕНРИР ШТУРМОВАЯ БОЕВАЯ БРОНЯ

Одной из первых военных директив Архонта Катерин на своей должности состояла в разработке новой боевой брони, которая позволила бы сократить отставание от своих союзников и врагов. Как это часто в таких случаях команда разработчиков ВСЛА имела доступ к множеству отвергнутых опытных образцов ИННА – боевой брони Слот. Команда ВСЛА выделила единственный положительный аспект проекта Слот (тот, что является изюминкой четырехногой конфигурации) – возможность установки большего количества оружия. Опираясь на эту особенность, команда разработала новую штурмовую броню Фенрир, названную по имени демона-волка Тевтонской мифологии.

Больше похожий на передвижную оружейную платформу, чем на костюм боевой брони, солдат управляет Фенриром в тесном «кокпите». Позади и выше этой кабины установлен мощный узел крепления оружия, на который возможна установка широкого набора систем вооружения калибра БатлМеха, способный поворачиваться почти на 360^0. В зависимости от миссии, солдаты могут выбрать следующие конфигурации оружия: три малых лазера или пулемета, два малых пульсирующий лазера, четырехтрубную пусковую установку РБД или один средний пульсирующий лазер, что намного превышает возможности обычных боевых костюмов.

К сожалению, при всей существенной огневой мощи, Фенрир, подобно Слоту имеет проблемы с бронированной защитой, в основном из-за хрупкой конструкции ног. Хотя они кажутся крепкими и тяжело бронированными, в действительности это не так. Ноги Фенрира действительно имеют значительные размеры, но их бронирование оставляет желать лучшего. Как и Слот, Фенрир был сконструирован для того, чтобы переносить больший набор вооружения.

Правила брони Фенрир

Пехотные юниты Фенрир имеют 4 ПД, не могут прыгать и подчиняются всем стандартным ограничениям движения пехоты. Они не могут перевозиться ОмниМехами, используя правила Механизированной бронированной пехоты.

Команды Фенрира состоят из четырех солдат, оснащенных одинаковой конфигурацией первичного оружия, которое может быть любым из следующих вариантов: 1 средний пульсирующий лазер, 2 малых пульсирующий лазера, 3 малых лазера, 3 пулемета, или 1 РБД-4.

После успешной атаки, метод определения количества успешных попаданий зависит от используемого оружия. В случае среднего пульсирующий лазера, сделайте простой бросок по таблице Атаки бронированной пехоты (с. 63). Если солдаты оснащены двумя малыми пульсирующими лазерами, сделайте бросок по таблице Попадания ракет бронированной пехоты для количества стрелявших стволов. В случае трех малых лазеров или пулеметов, умножите количество действующих солдат юнита на три, и проконсультируйтесь с соответствующей колонкой таблицы Попадания ракет (с. 32); каждая ракета повреждает цель собственным попаданием. Если команда оборудована РБД, выполните бросок по таблице Попадания ракет бронированной пехоты умножив результат на 2.

Команды брони Фенрир, оснащенные ракетными установками должны отслеживать количество боеприпасов; каждый солдат в команде может выпустить только четыре залпа из четырех ракет.

Физическое строение и отсутствие прыжковых двигателей не дают Фенриру возможности подъема, поэтому они не могут выполнять ройные атаки и атаки ног БатлМеха.

Броня Фенрир имеет Значение Брони 5 пунктов плюс 1 дополнительный пункт, представляющий собой солдата внутри.

ПРАВИЛА СПЕЦИАЛЬНЫХ СЛУЧАЕВ

Глава *Правила специальных случаев* содержит детальные правила, для решения определенных, стратегически важных ситуаций, которые могут возникать во время игры. Игроки могут использовать эти правила, чтобы моделировать эффекты артиллерии, минных полей, пожаров, оружейных платформ, скрытых юнитов и других тактических преимуществ.

Все игроки должны рассмотреть правила специальных случаев и договариться о том, что должно быть включено в игру перед ее началом.

АНТИ-БАТЛМЕХ ПЕХОТА

Пехота, обученная анти-БатлМех тактике, скрытно подкрадывается к БатлМеху, поднимается на него и размещает ранцы со взрывчаткой в стратегически важных и уязвимых местах. Эта опасная тактика требует высоко квалифицированных и хорошо тренированных отрядов, успешные атаки которых, могут очень быстро изменить течение сражения.

Решение анти-БатлМех атак происходит в фазе оружейной атаки хода.

Обратите внимание, что анти-БатлМех тренированные пехотные взводы представляют собой редкий вид на поле битвы. Полное обучение этой специализированной технике отнимает много времени и очень дорого, так что игроки должны поддержать стандартное отношение 1 анти-БатлМех тренированный взвод на 8 стандартных взводов.

АТАКА НОГ

Юниты анти-БатлМех пехоты, которые начинают фазу оружейной атаки в том же самом гексе где и БатлМех, имеют возможность напасть на ноги БатлМеха вместо создания стандартной атаки оружия. В течение атаки ног, пехота поднимается на ноги БатлМеха и закрепляет заряды взрывчатого вещества в шарнирах ног, с целью повреждения актуаторов.

Базовое число попадания основано на числе солдат, активных в настоящее время в юните. Чем больше количество людей, тем более вероятен успешный исход. Используйте таблицу Атаки ног, чтобы определить базовое число попадания. Измените базовое число попадания пехотного юнита как обычно движением и ландшафтом, и если БатлМех лежит или неподвижен.

Если, бросок попадания успешен, атакующий бросает 1D6. Результат 1-3 соответствует тому, что атака поражает левую ногу, а результат 4-6 атака поражает правую ногу. Если одна нога предварительно была разрушена, атака автоматически повреждает другую ногу. После этого атакующий бросает 2D6 и консультируется с таблицей Определения критических попаданий. Если результат 7 или меньше, нога получает 4 пункта повреждения. Если результат атаки одно или больше критическое попадание, решение происходит как обычно.

Скрытые юниты: Если юнит, делающий атаку ног использует *выстрел в упор* по правилам скрытых юнитов (*см. Скрытые юниты, с.83*), не изменяйте число попадания движением или ландшафтом.

ТАБЛИЦА АТАКИ НОГ

Солдаты в станд.взводе	Активные солдаты бронированной пехоты	Базовое число попадания
22-28	4-5	4
16-21	3	7
10-15	2	10
5-9	1	12
1-4	—	Нет атаки

ТАБЛИЦА РОЙНОЙ АТАКИ

Солдаты в станд.взводе	Активные солдаты бронированной пехоты	Базовое число попадания
22-28	4-5	7
16-21	1-3	10
1-15	—	Нет атаки

РОЙНЫЕ АТАКИ

Ройные атаки представляют самые смелые и наиболее опасные атаки, которые пехота может исполнять против БатлМеха. Юнит, делающий ройную атаку приближается к БатлМеху, цепляется и поднимается на него, и только затем причиняет повреждение МехВоину или верхним частям БатлМеха в следующем ходу.

Юниты анти-БатлМех пехоты, которые начинают фазу оружейной атаки в том же самом гексе где и БатлМех, могут начать ройную атаку против БатлМеха, вместо использования своего оружия или атаки его ног. Найдите базовое число попадания юнита пехоты по таблице Ройной атаки, и измените его движением и ландшафтом, а также дополнительным -4, если БатлМех лежит или неподвижен.

Бросок числа попадания ройной атаки определяет только, сумеет ли пехота получить безопасные точки опоры на БатлМехе или нет. Юнит пехоты не причиняет повреждение БатлМеху в течение любой боевой фазы этого хода.

Скрытые юниты: Если юнит, делающий эту атаку также использует *выстрел в упор* по правилам скрытых юнитов, не изменяйте число попадания движением или ландшафтом.

Складывание: Обратите внимание, что, в то время как юнит пехоты взбирается на цель, он все еще рассматривается по лимитам складывания гекса.

Противодействие ройным атакам

Если пехота успешно вскарабкалась на БатлМеха, Мех может пробовать удалить атакующий юнит, используя свои руки в течение фазы физической атаки хода, вместо обычной физической атаки. БатлМех может сделать 2 броска пилотирования (по одному для каждой руки), добавляя +4 модификатор и любые модификаторы для повреждения или конструкции, обычно используемых при атаке ударов рукой. Успешный бросок навыка пилотирования сбрасывает пехоту с БатлМеха, и юнит пехоты получает повреждение, равняющемуся удару БатлМеха. Если бросок навыка пилотирования неудачен, БатлМех повреждает себя в попытке избавиться от пехоты и должен получить повреждение от ударов соответствующей руки (вместо обычного падения от неудавшегося броска навыка пилотирования). Бросьте 1D6 и консультируйтесь с колонкой Перед таблицы Локации удара БатлМеха, чтобы определить локацию повреждения. Если БатлМех делает 2 попытки удалить пехоту, одна может быть успешна, а другая неудачна. Если игрок объявляет, что Мех будет делать 2 попытки, они обе должны быть решены, даже если первая была успешна.

В течение фазы движения следующего хода, юниты пехоты не могут быть сброшены обычным движением БатлМеха. Способные к прыжку БатлМехи могут попытаться

стрянуть атакующих в течение фазы движения. Если БатлМех прыгает, игрок делает бросок навыка пилотирования с модификатором +4 после приземления (в дополнение к любому другому, требуемому броску навыка пилотирования для этого прыжка). При успешном броске, пехота падает в гекс, в котором БатлМех приземлился. Юнит пехоты не может перемещаться или стрелять в остальной части хода, и получает 11 пунктов повреждения от падения. Если бросок навыка пилотирования, сделанный для стряхивания пехоты терпит неудачу, Мех не падает.

Атаки против БатлМеха, который атакован роем не имеют никакого эффекта на пехоту.

Роящийся юнит может заканчивать атаку, объявляя ее конец в течение любой последующей фазы атаки оружием. В этом случае, юнит размещается в гексе, содержащем целевой Мех без дальнейших эффектов.

Вода: Если БатлМех входит в воду глубины 2 или глубже, а атакующий юнит пехоты - обычный взвод пехоты (но не бронированный юнит), взвод уничтожен. Любой атакующий роем юнит пехоты, скинутый с Меха на глубине 1 или более воды уничтожен.

Пожар: Если БатлМех заканчивает свое движение в гексе, который находится в огне, или если БатлМех был подожжен ракетой Инферно (с. 141), а юнит пехоты атакующий роем — обычный взвод (не бронированный юнит), пехота падает. Игрок юнита пехоты бросает 2D6. При результате 8 или больше, пехота уничтожена. Если юнит пехоты переживет падение в горящий гекс, он не может перемещаться или стрелять в остальной части хода. Отряды в боевой броне не затрагиваются огнем, пока они производят ройную атаку.

Падение/Укладывание на землю: Если БатлМех падает, в то время когда его атакуют роем, юнит пехоты стряхивается с БатлМеха в этом же гексе. Юнит пехоты не может перемещаться или стрелять в остальной части хода и получает 11 пунктов повреждения от падения. БатлМех может преднамеренно упасть, чтобы стряхнуть своих противников, но это требует успешного броска навыка пилотирования. В этом случае БатлМех получает повреждение как от случайного падения и должен сделать дополнительный бросок навыка пилотирования, чтобы избежать повреждения пилоту как при случайном падении. Пехота сваливается в результате падения.

Повреждение от ройной атаки

Если юнит пехоты удачно удерживается на БатлМехе, он может делать обычную атаку оружием в течение фазы оружейной атаки следующего хода после того, как он успешно произвел ройную атаку на БатлМеха. Все атаки автоматически попадают. Игрок бросает 2D6, и консультируется с таблицей Локации попадания ройной атаки, чтобы определить локацию попадания.

Повреждение от ройной атаки равняется стандартному повреждению от оружия юнита. Бронированные юниты причиняют все повреждение одной локации. Например, пойнт бронированной пехоты полного состава, вооруженный малыми лазереами причинит 15 пунктов повреждения одной локации. Обычная же пехота группирует свое повреждение от атак оружия в группы по 5 пунктов и распределяются по правилам для РДД.

По своему характеру, ройная атака анти-БатлМех пехоты может также кончиться одним или более критическим попаданием. В дополнение к размещению нормального повреждения, игрок автоматически бросает по таблице Определения критических попаданий, с. 36, даже если внутренняя структура не получила повреждение при атаке.

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ РОЙНОЙ АТАКИ

Бросок (2D6)	Локация
2	Голова
3	Зад Центр. Торс
4	Зад Правый Торс
5	Перед Правый Торс
6	Правая Рука
7	Перед Центр. Торс
8	Левая Рука
9	Перед Левый Торс
10	Зад Левый Торс
11	Зад Центр. Торс
12	Голова

Юниты пехоты могут продолжать делать атаки оружием находясь на БатлМехе по правилам ройной атаки в последующих фазах оружейной атаки, пока БатлМех не разрушиться или не сумеет стряхнуть атакующий юнит, или пока юнит сам не захочет закончить ройную атаку.

АРТИЛЛЕРИЯ

Артиллерия обеспечивает необходимую поддержку огнем дальнего радиуса действия. В отличие от реального мира, где артиллерия зачастую, решающая сила в бою, артиллерия *Классической BattleTech* — является приложением к обычным силам. БатлМехи - короли полей сражений, и даже лучшие артиллерийские удары редко будут более эффективны чем хорошее копье Мехов.

Игроки могут решить назначение Удаленной артиллерии одной или обоим сторонам в течение *Установки* игры, или как продиктовано текущим сценарием , либо в соответствии с взаимными соглашениями обоих игроков. Когда используется артиллерия, измените обычную последовательность игры следующим образом:

Фаза инициативы
Фаза наводки
Фаза движения
Фаза атаки Удаленной артиллерии
Фаза оружейной атаки
Фаза физической атаки
Фаза температуры
Конечная фаза

УСТАНОВКА

До размещения своих юнитов на мапшите, игроки должны определить относительное размещение Удаленной артиллерии. Обычно, Удаленная артиллерия находиться позади области, которую займут дружественные силы. Например, если дружественные силы расположатся на северной стороне карты, Удаленная артиллерия расположиться к северу от карты битвы. Обозначение размещения для артиллерии важно, потому что локации попадания в БатлМеха и транспортные средства определяються направлением, из которого приходит огонь артиллерии.

Игроки должны также определить расстояние артиллерии от карты, выраженной в количествах 500 метров (длина одного мапшита *BattleTech*). Имея в виду следующие соображения, игроки могут размещать батареи Удаленной артиллерии на любом расстоянии от мапшита битвы до максимального диапазона стрельбы (*см. таблицу Артиллерии, с. 76*). Чем дальше от карты размещена артиллерийская часть, тем более длинным получается путь полета ее снарядов к цели. Чем ближе часть размещена к полю битвы, тем большая вероятность, что ее позиция будет обнаружена врагом и оружие будет разрушено или захвачено, если сражение пойдет не в пользу этой сторо-

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ АРТИЛЛЕРИИ

Состояние	Модификатор
Для каждых 2 пунктов навыка Стрельбы меньше 4 имеющегося у юнита наведения (округляя доли, вниз) (*см. Наводка артиллерии ниже*).	-1
Для каждых 2 пунктов навыка Стрельбы большее 4 имеющегося у юнита наведения (округляя доли, вниз) (*см. Наводка артиллерии ниже*).	+1
Пристрелка огня: для каждого предыдущего выстрела, выстеленного в целевой гекс артиллерийским юнитом (*см. Наводка артиллерии, ниже*).	-1

ны. Если игроки не могут остановиться на диапазоне, разместите артиллерию на расстоянии половины его максимального диапазона от поля битвы.

Перед началом игры, игрок, использующий артиллерию может тайно выбирать до 5 гексов на карте поля битвы, как *обозначенные цели артиллерии*. Огонь артиллерии в *обозначенные* гексы автоматически попадает.

Определение Удаленной артиллерии

Любой юнит, который находится на расстоянии больше чем 17 гексов от цели, рассматривается Удаленной аритллерией для определения огня артиллерии, даже если артиллерийский юнит находится на мапшите и имеет чистую линию видимости к целевому гексу. Если атакующий находится на 17 гексе или ближе к цели, используется правило Близкой артиллерии (*см. Огонь Близкой артиллерии, с. 76*).

НАВЕДЕНИЕ

В течение фазы наведения, игрок с Удаленной артиллерией может выбирать и записывать номера гексов карты, в которые будет стрелять его артиллерия, в этом ходу. Огонь Удаленной артиллерии может быть направлен только на гексы, а не на конкретные цели. Игроки могут направить огонь артиллерии на гексы не находящиеся в прямой видимости дружественного юнита; однако, этот огонь не может быть наведен (*см. Наводка артиллерии, ниже*). Каждая артиллерийская батарея под управлением игрока может иметь собственный целевой гекс. Делайте запись хода, в котором стреляет каждая батарея, целевой гекс, и ход, в котором эти снаряды будут приземляться. Ход, в котором снаряд приземлится, равняется текущему номеру хода плюс время снаряда в полете, как показано в таблице Полета снарядов.

ТАБЛИЦА ПОЛЕТА СНАРЯДОВ

Расстояние от поля битвы (в мапшитах)	Время полета (в ходах)
Близкая	0
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9-10	5
11-12	6
13-14	7
15-16	8
17-18	9
19-20	10

Коррекция Артиллерии наводчиком

Если целевой гекс находился на ЛВ дружественного юнита (называемым наводчиком) в конце фазы движения хода, в котором стреляет батарея, и этот же самый юнит имеет ЛВ к целевому гексу в ходе, в котором снаряд прибывает, а артиллерийская батарея не стреляла в другой целевой гекс в течение прошедших ходов, то выстрел получает модификатор как показано в таблице Модификаторов артиллерии.

Игрок, контролирующий артиллерийскую часть может пытаться корректировать последующий огонь в этот целевой гекс, отмечая как далеко от целевого гекса и в каком направлении попал его выстрел. Если имеется наводчик на ЛВ к целевому гексу как описано выше, атакующий может корректировать последующий огонь в этот гекс. Каждый снаряд, который откорректирован таким образом, изменяет число попадания для этого орудия на -1, как показано в таблице Модификаторов артиллерии.

Определения попадания

В течение фазы атаки Удаленной артиллерии, игроки объявляют, что артиллерийские выстрелы должны попасть в этом ходу и решить эффекты от их огня. Огонь артиллерии может попасть или промазать по необходимому гексу. Исключая огонь по гексам *обозначенных целей артиллерии*, для определения, действительности поражения артиллерией целевых гексов, используют навык Стрельбы как базовое число попадания стреляющего юнита и применяя стандартный модификатор +7 и все соответствующие модификаторы из таблицы Модификаторов артиллерии.

Бросают 2D6. Если результат равен или превышает модифицированное число попадания, выстрел поражает целевой гекс; иначе, выстрел отклоняется. Чтобы определять куда попадают отклоненные выстрелы, бросьте два кубика. Результат первого определяет направление отклонения по диаграмме Отклонения справа, а результат второго броска, показывает расстояние (в гексах) от целевого гекса, в который попадает снаряд.

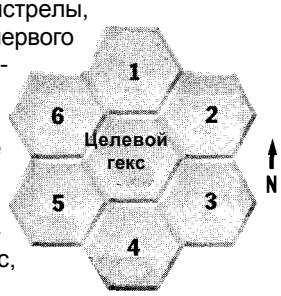


диаграмма Отклонения

Как только юнит артиллерии поражает свой целевой гекс, он автоматически поражает этот же гекс в последующих выстрелах, когда объявляет целевым этот гекс.

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Все юниты и структуры, занимающие гекс, пораженный огнем артиллерии, получают полное повреждение от атаки. Повреждение от артиллерии делится на группы по 5 пунктов и размещаются на цели как при повреждении от РДД. Чтобы определить направление атаки для локаций попадания, полагайте, что артиллерийская часть будет располагаться в центре края карты, вне которой она находится. Таким образом, если артиллерия расположена на севере мапшита, на котором идет битва, локации попадания решаются как будто атака, приходит из центра северного края этого мапшита. См. таблицу Артиллерии для определения ценности повреждения от каждого типа

артиллерии в целевых и смежных гексах. Определите повреждение смежным гексам как описано выше, но используйте ценность повреждения смежным гексам. Направление атаки против целей в смежных гексах определяется, как если бы атака пришла из целевого гекса.

Здания: Здание в гексе, пораженном огнем артиллерии поглощает повреждение как обычно, прежде чем это повреждение воздействует на любые юниты внутри (*см. Здания, с. 49*).

СВВП: Огонь артиллерии в гекс с находящимся в полете юнитом, не затрагивает его (*см. Зенитную артиллерию, с. 82*).

Вода: Подводные юниты получают обычное повреждение от любого снаряда артиллерии, который попадает в гекс, их размещения.

Смерть сверху: На БатлМех, выполняющий атаку смерть сверху не воздействуют снаряды артиллерии, которые попадают в текущий или целевой гекс БатлМеха.

ДЫМОВЫЕ ЗАРЯДЫ

Юниты Удаленной артиллерии могут стрелять дымовыми снарядами вместо обычных зарядов. Дымовой снаряд попадающий в гекс, заполняет целевой гекс и смежные гексы дымом. Заполненный дымом гекс имеет тот же самый эффект как густой лес на линию видимости и модификаторы попадания. (См. *Дым*, с. 13).

Дым от артиллерийских выстрелов рассеивается в конечной фазе третьего хода после того, как началось действие дымового заряда.

ТАБЛИЦА АРТИЛЛЕРИИ

Тип	Макс. диапазон (в мапшитах)	Повреждение целевому гексу	Повреждение соседнему гексу
Эрроу IV (Вн.Сф.)	5	20	10
Эрроу IV (Клан)	6	20	10
Лонг Том	20	20	10
Снайпер	12	10	5
Трампер	14	5	2

ОГОНЬ БЛИЗКОЙ АРТИЛЛЕРИИ

В то время как большинство игроков использует Удаленную артиллерию, для непрямых атак, оборудованный артиллерийским оружием юнит, на поле битвы, может использоваться для прямого или непрямого огня артиллерии.

Огонь прямой наводкой

Чтобы стрелять прямой наводкой, юнит артиллерии должен иметь линию видимости к целевому гексу, а целевой гекс не должен быть дальше, чем на расстоянии 17 гексов. Используйте навык Стрельбы как базовое число попадания атакующего, со стандартным модификатором +5. Не изменяйте число попадания расстоянием, движением цели, ландшафтом целевого гекса, или неподвижностью цели. Базовое число попадания изменяется обычным движением атакующего и стрельбой через (а не в) лес и другими особенностями ландшафта.

Если атака поражает целевой гекс, снаряд причиняет стандартное артиллерийское повреждение, включая повреждение смежным гексам. Если выстрел промахивается по цели, этот снаряд отклоняется, как описано в *Наведении, с. 75*.

Непрямой огонь

Артиллерийские части, которые начинают игру на карте, могут также стрелять непрямой наводкой по правилам огня Удаленной артиллерии, если цель располагается на расстоянии более 17 гексов, или если нет ЛВ к цели. В этом случае, время полета определяетсячислом мапшитов (каждые 17 гексов или их долей) от стреляющего юнита до цели (см. таблицу Полета снарядов). Измените число попадания движением атакующего в течение хода, в котором он стреляет.

АРТИЛЛЕРИЙСКАЯ РАКЕТНАЯ СИСТЕМА ЭРРОУ IV

В игре, обращайтесь с ракетной системой Эрроу IV как с любой другой артиллерией, используя все ее правила, кроме исключений отмеченных ниже.

Система Эрроу IV может делать два типа атак: стандартный обстрел области или использовать специальные заряды.

В стандартном обстреле области, оружие стреляет таким же образом как и другие типы артиллерии. Такие атаки причиняют 20 пунктов повреждения всем юнитам в целевом гексе и по 10 пунктов всем юнитам, в смежных. Определение рассеивания производиться стандартным способом.

ЗАРЯДЫ СИСТЕМЫ ЭРРОУ IV

Система Эрроу IV может быть заряжена несколькими типами зарядов, имеющих различные эффекты действия.

Заряды могут быть снаряжены полнотонными слотами и четко отмечены на рекордшите несущего юнита. Тип используемого заряда необходимо указать при декларации атаки.

Клановская версия Эрроу IV может снаряжаться зарядами типа ПАРМ и Эрроу IV. Система Внутренней Сферы может быть оснащена любыми типами зарядов.

Эрроу IV наводящиеся ракеты

Игрок стреляющий наводящимися ракетами должен выбрать отдельный юнит оборудованный системой СУЦ, чтобы действовать им как наводчиком в ходе прибытия ракеты. Если по любой причине дружественный юнит оборудованный TAG, не может определить цель в течение фазы атаки Удаленной артилерии хода, в котором ракета прибывает на карту, ракета автоматически промахивается и взрывается на безопасном расстоянии.

Чтобы использовать оборудование СУЦ для наводки на цель, наводящий юнит должен быть в пределах работы диапазона СУЦ до цели и иметь линию видимости в течение фазы атаки Удаленной артиллерии хода прибытия. Наводящий юнит не может делать любые атаки из своего собственного оружия в течение хода прилета ракеты.

Число попадания вычисляется как стандартная атака оружием. Если наводчик будет не в состоянии сделать наводку на цель (бросок попадания терпит неудачу), ракета взрывается безопасно. Если наводчик успешно делает наводку на цель (бросок попадания успешен), игрок стреляющий наводящейся ракетой бросает 2D6, чтобы определить, есть ли успешное попадание ракеты в цель. При результате 4 или больше, ракета поражает свою цель. Ракета приносит 20 пунктов повреждения одной локации цели и по 5 пунктов артиллерийского повреждения всем другим юнитам в гексе.

Если наводчик успешно наводится на цель, но ракета промахивается, она взрывается в гексе и причиняет по 5 пунктов повреждения всем юнитам в целевом гексе, включая целевой юнит.

Наводящаяся ракета не попадает в смежные гексы и не отклоняется. Для определения локации попадания в юнит используйте направление атаки. Например, если, наводчик прицеливается в левую сторону цели, используют левую колонку соответствующей таблицы Локации попадания, чтобы определить, какая часть БатлМеха или транспортного средства получает попадание.

Один юнит оборудованный системой СУЦ, может действовать как наводчик для любого числа наводящихся ракет по той же самой цели, прилетающих в одном и том же ходу. Требуется только один бросок наводки на цель. Однако, игрок должен делать отдельные броски попадания для каждой ракеты, чтобы определить, успешен ли сигнал наводки для ракеты.

Пехота не может быть целью системы TAG.

Близкая Эрроу IV: В случае атаки на мапшите, юнит с системой СУЦ должен сделать наводку на цель в течение фазы оружейной атаки, в которую наводящаяся ракета выстрелена.

ПАРМ

Эти специальные заряды устанавливают в целевом гексе минное поле величиной 30 пунктов, как описано в разделе *РДД Тандер*, с. 144.

Инферно-IV

Этот рискованные и опасный заряд – попытка скрестить технологии зарядов ракет ближнего действия с системой Эрроу IV.

Заряды Инферно-IV используются по всем правилам зарядов РБД Инферно приведенных на с. 141, со следующими исключениями. Подобно стандартным артиллерийским зарядам обстрела области, Инферно-IV затрагивает целевой гекс и шесть смежных с ним гексов, воздействуя на все юниты в этих гексах и начинает в этих гексах пожар. Кроме того, уровень температуры БатлМеха, пораженного зарядом Инферно-IV увеличивается на 10 пунктов в течение фазы температуры, вместо стандартных 6 пунктов. Если БатлМех уже был поражен ракетами Инферно, 10 пунктов температуры заменяют 6 пунктов температуры стандартной ракеты с продолжительностью три хода, затем продолжается действие стандартных 6 пунктов температуры.

Вибробомба-IV

Вибробомба-IV разработана для создания минного поля способного к вибродетонации прямо во время сражения.

Заряды Вибробомбы-IV используются по стандартным правилам установки минного поля, как описано в следуют за правилами чтобы класть(наложить) минное поле в гексе как описано разделе *РДД Тандер*, с. 144. Однако, вместо обычного минное поля устанавливаемых зарядами ПАРМ, Вибробомба-IV устанавливает вибро-командное поле, причиняющее 20 пунктов повреждения, которое используется по стандартным правилам Минных полей (с. 86). Чувствительность минного поля устанавливается во время пуска, в тайне от противника.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ И РЕМОНТ

По стандартам игры *BattleTech*, каждый сценарий начинается с новыми, неповрежденными Мехами. Один из способов наполнить продолжающиеся сценарии большей реалистичностью состоит в том, чтобы играть в кампании из нескольких сражений, в которых противостоящие стороны играют с неизменяемым набором Мехов. Вместо получения нового Меха в начале каждого сценария, игроки должны в течение полной кампании, пользоваться только юнитами, распределенными в начале игры. Правила восстановления и ремонта описывают систему сбора компонентов из выведенных из строя Мехов и способность ремонта и перестройки юнитов, которые делают такую кампанию возможной. Используя эти правила, игрок может отремонтировать любой неполностью уничтоженный юнит (БатлМех или транспортное средство), а затем использовать его в следующей битве. Захватывая компоненты из выведенных из строя вражеских юнитов, игрок может содержать собственные отряды в полной силе, а после получения повреждения в сражении, восстанавливать их.

Следующие правила относятся только к БатлМехам и транспортным средствам.

ТЕХНИКИ

Многие из следующих правил требуют броска навыка техника. Это отражает важность техников, которые жизненно важны для существования любых боевых сил начала тридцать первого столетия. (Без техников, ремонт был бы очень труден, перестройки невозможны, и даже перезарядка боекомплекта на поле битвы была бы сложна для МехВоина.)

ТАБЛИЦА НАВЫКА ТЕХНИКА

Уровень опыта	Целевой навык техника
Зеленый	9+
Регулярный	7+
Ветеран	6+
Элита	5+

Если вы используете ролевую игру *MechWarrior* или создали полный список подразделения по правилам другого изделия *BattleTech*, вы вероятно будете иметь список доступных техников, которые будут работать с вашими юнитами, наряду с их уровнями навыков. В этом случае, используйте число навыка соответствующего уровня параметра Техник/БатлМех (или Техник/Механик, при работе с транспортными средствами) наряду с любыми соответствующими модификаторами, при создание требуемого броска навыка техника.

Если Вы не используете правила MechWarrior, просто предполагаете, что каждый БатлМех или транспортное средство в вашем подразделении имеют своего собственного техника. Навык техника юнита равняется уровню опыта МехВоина/Водителя/Пилота соответствующего юнита. Например, Мех с Элитным МехВоином имел бы Элитного техника. Базовые числа навыков техников для различных уровней опыта приводятся в таблице навыка техника.

Принадлежность техников

Техник присваивается для работы к Меху или транспортному средству в этом подразделении, когда требуется ремонт. Если присвоенный ему юнит не нуждается в ремонте или техник заканчивает ремонт и имеет свободное время, он может помочь работе другого техника на другой машине. Два техника не могут работать над одной и той же задачей в одно и то же время, но они могут делить задачи между собой, чтобы сэкономить время.

Специализация Техников

Техники, обслуживающие Мехи, имеют навык Техник/БатлМех, а обслуживающие транспортные средства - на-

вык Техник/Механик. Каждый из специализированных техников может работать на других типах юнитов, но они должны бросать 3D6, при создании броска навыка техника и использовать два самых низких результата броска для получения конечного результата. Это отражает факт, что все техники обладают необходимыми способностями, но они испытывают недостаток специфического обучения, чтобы эффективно работать на других типах юнитов.

ДИАГНОСТИКА

Перед восстановлением поврежденного Меха или транспортного средства или сбора компонентов, техник должен определить статус этих компонентов. В некоторых случаях, компоненты могут быть так сильно повреждены, что они не смогут быть отремонтированы или собраны.

Уничтоженный или полностью уничтоженный

В стандартной игре *BattleTech*, термин «уничтоженный» используется, чтобы описать состояние юнита, который является выведенным из строя, был убит или иначе предоставлен как недействующий для окончания сценария. В большинстве случаев, такие юниты могут быть восстановлены или использоваться для трофеев после окончания сценария.

Некоторые ситуации, однако, оставляют юнит уничтоженным в самом истинном смысле слова — полностью разрушенным, неподдающимся ремонту и захвату на запчасти.

БатлМех только тогда «полностью уничтожен» когда внутренняя структура его центрального торса полностью разрушена повреждением от артиллерии, если он находился в целевом гексе атаки артиллерии или повреждением от взрыва боекомплекта. Если центральный торс Меха разрушен любым другим способом, оставшиеся части Меха могут быть собраны как трофеи.

Транспортные средства: Транспортные средства «полностью уничтожено», если любая из его локаций попадания, исключая башню или винт полностью разрушена повреждением от артиллерии, если оно находилось в целевом гексе атаки артиллерии.

Статус конечности/секции

Любая конечность Меха или секция тела, которая разрушена (или отстреляна и неспособна, быть снова прикрепленной) может быть заменена полностью. Замена не обязательно должна быть от такой же самой модели Меха, но она должна соответствовать Меху того же самого тоннажа. Тип миомера и внутренней структуры должны также соответствовать.

Актуаторы Плеча и Бедра встраиваются в структуру конечности БатлМеха; если актуаторы Плеча и Бедра конечности не могут быть восстановлены, конечность должна быть заменена полностью.

Центральный торс Меха не может быть заменен. Если вся внутренняя структура центрального торса повреждена, Мех, не может быть восстановлен. Для транспортных средств, могут быть заменены только башни и винты. Если любая другая из секций разрушена, транспортное средство не может быть восстановлено.

Однако, если Мех или транспортное средство не получал повреждение одним из способов, описанных в разделе *Уничтоженный или полностью уничтоженный*, любые оставшиеся компоненты юнита могут быть захвачены в качестве трофеев.

Конечность или голова, которые были отстрелены результатом по таблице Определения критических попаданий (12 на 2D6), могут быть снова прикреплены. Они не получают никакого дополнительного повреждения, при отстреле даже если они были подняты и использовались как дубина.

Статус компонентов

Оружие, двигатели, сенсоры и любое другое оборудование, которое получило критическое повреждение в течение игры, возможно будет разрушено без возможности ремонта.

Если все критические слоты компонента получили попадание, бросают 2D6. При результате 10 или больше, компонент может быть отремонтирован. Если результат ниже, компонент поврежден без возможности ремонта. Это же правило применяется ко всем компонентам, находящимся в разрушенной локации (локация, в которой разрушена вся внутренняя структура). Делайте отдельные броски для каждого компонента или оружия.

Оборудование, которое имеет по крайней мере один неповрежденный критический слот, всегда может быть отремонтированно.

Компоненты в конечности, которая была отстрелена, результатом броска по таблице Определения критических попаданий, сохраняют то состояние, в котором они находились при отстреле конечности БатлМеха. Это означает, что неповрежденное оборудование в этой конечности все еще неповреждено, поэтому оно может быть извлечено и установлено в другом Мехе.

Броня и внутренняя структура

Боксы брони, которые были повреждены, должны быть заменены; они не могут быть отремонтированы. С другой стороны, поврежденная внутренняя структура может быть отремонтирована, пока локация не разрушена полностью. В противном случае, локация должна быть полностью заменена.

Герметичность корпуса

Локации, у которых была нарушена герметичность корпуса в ходе подводных операций (с. 89) или битвы в вакууме (с. 79), являются недействующим до конца сценария. После окончания сражения, локация может быть восстановлена в нормальной обстановке заменив кабели, начинку и другие компоненты. Этот процесс не требует бросков, он требует только дополнительного времени, приведенного в таблице Ремонта мастера (с. 86). Однажды затратив это время, можно вернуть работоспособность поврежденным компонентам. Другие повреждения, полученные этой локацией, после нарушения герметизации должны быть отремонтированы как обычно.

ПОЛУЧЕНИЕ СМЕННЫХ ЧАСТЕЙ

Чтобы заменить разрушенные или сильно поврежденные компоненты, техники нуждаются в соответствующих сменных частях. Техники могут получить компоненты для замены двумя способами: покупая абсолютно новые или используя трофейные из других юнитов.

Противоборствующие силы не получают поставок новых запчастей, если оба игрока не принимают это условие перед началом игры. Если игроки хотят использовать это правило, они начинают с одинакового размера счетов в С-валюте (валюте КомСтара) на запчасти и боеприпасы. (Для обычных соединений, начинайте с 500 000 С-валюты на копье или звезду, умноженное на количество ожидаемых битв в кампании). Каждый игрок может использовать свой счет, для покупки новых запчастей в течение кампании.

Таблица Стоимости оружия и оборудования на с. 138 содержит стоимость различных компонентов и оружия. Обратите внимание, что любой компонент из таблицы Стоимости БатлМеха с ценовой формулой, которая включает «Тоннаж», должен быть куплен для специфического тоннажа Меха. Например, актуатор Ладони для 80-тонного Меха стоит 640 в С-валюте и может быть установлен только на 80-тонный Мех.

Следующие разделы описывают некоторые специальные правила стоимости компонентов.

Двигатели

Поскольку стоимость двигателей основана на тоннаже юнита и его рейтинге двигателя, двигатели должны быть согласованы с тоннажем юнита и ПД ходьбы. По этой причине, интенданты редко держат двигатели на запас.

Прыжковые двигатели

Ремонт прыжковых двигателей фактически состоит в замене поврежденных критическим попаданием портов двигателя. Стоимость каждого порта (один критический слот) равняется тоннажу юнита умноженному на 200.

Дополнительная стоимость приведенная в таблице Стоимости отражает дополнительные затраты на монтаж полной системы прыжковых двигателей на юнит.

ОмниМехи

Компоненты, которые необходимо использовать как контейнеры ОмниМеха (см. с. 120) легки для установки, но они могут использоваться только на ОмниМехах. Кроме того, такие компоненты получают дополнительный множитель стоимости 1.25. Конечная стоимость включает в себя боеприпасы, которые находятся в специальных контейнерах, разработанных для ОмниМехов. Однако боеприпасы в контейнере могут быть извлечены из него и загружены в юнит не ОмниМех класса.

Радиаторы

Отдельный радиатор стоит 2 000 С-валюты каждый Отдельный двухконтурный радиатор стоит 6,000 С-валюте каждый.

ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ СКЕЛЕТА/МУСКУЛАТУРЫ

Оборудование	Стоимость (в С-валюте)
Внутренняя структура	
Стандартная	Тоннаж x 2,400
ЭндоСталь	Тоннаж x 3,600
Миомер 3X	Тоннаж x 16,400,
ЭндоСталь и Миомер 3X	Тоннаж x 17,600

Конечность/Голова/Секция туловища

Стоимость замены конечности, головы или секции туловища равна 10 процентам от полной стоимости целого скелета Меха и мускулатуры. Базовая стоимость для полного скелета и мускулатуры рассчитывается по таблице Стоимости Скелета/Мускулатуры.

Чтобы вычислить стоимость заменяемой конечности/головы/секции туловища разделите полную стоимость скелета/мускулатуры Меха на 10. Все затраты на конечность/голову/секцию туловища включают в себя внутреннюю структуру в этой секции. Актуаторы, броня, оружие и другое оборудование в локации должно быть куплено и установлено отдельно. Например, заменяемая нога для 80-тонного Меха со стандартным миомером и структурой стоит 19,200 С-валюте: (80 умноженные на 2,400) деленные на 10 получается 19,200. Однако заменяемая нога пуста и нуждается в Leg актуаторах за дополнительную стоимость 28,000 С-валюте.

Базовая стоимость заменяемой головы Меха не включает в себя стоимость кокпита, сенсоров и системы жизнеобеспечения. Однако, заменяемая голова всегда содержит эти компоненты, поэтому при покупке головы требуются дополнительные затраты которые оплачиваются сразу.

Как предварительно отмечено, центральный торс Меха не может быть заменен.

Транспортные средства: Стоимость замены башен и винтов транспортных средств включены в список на *с. 150*. Другие секции транспортных средств не могут быть заменены.

СБОР КОМПОНЕНТОВ

Большинство подразделений приобретает запчасти, собирая их на полях сражений — трофеи из разрушенных машин врагов и собственных, сильно поврежденных. Сбор компонентов позволяет игрокам заменить испорченные части своих Мехов без необходимости покупки новых.

Компоненты, которые были разрушены (*смотри Диагностика, с. 82*) не могут быть собраны в качестве трофеев. Также не могут быть собраны центральный торс БатлМеха и любые локации транспортных средств, кроме башен и винтов. Однако, любой компонент, включенный в таблицу Ремонта мастера (*с. 86*) можно собрать, включая целые конечности и секции тела. Чтобы собрать компоненты, игрок должен сделать успешный бросок навыка техника, используя соответствующий модификатор из секции таблицы Ремонта мастера. Сбор компонентов требует также базового времени, показанного в этой таблице (запчасти можно собирать быстрее, используя правило *Ускоренной работы, с. 87*).

Если бросок успешен, компонент успешно взят в качестве трофеев. Если бросок терпит неудачу, компонент не смогли успешно извлечь. Техник не может попытаться извлечь этот же самый компонент дважды. Эту деталь не может извлечь и другой техник с более низким уровнем опыта. Однако техник с более высоким уровнем опыта может попытаться извлечь этот компонент после неудачной попытки, менее опытного коллеги. Если же Элитный техник будет не в состоянии извлечь этот компонент, эта запчасть не может быть извлечена в силу ее полного повреждения.

Успешен ли бросок навыка техника или он терпит неудачу, время требуемое для извлечения компонента все равно расходуется техником.

РЕМОНТ И ЗАМЕНА

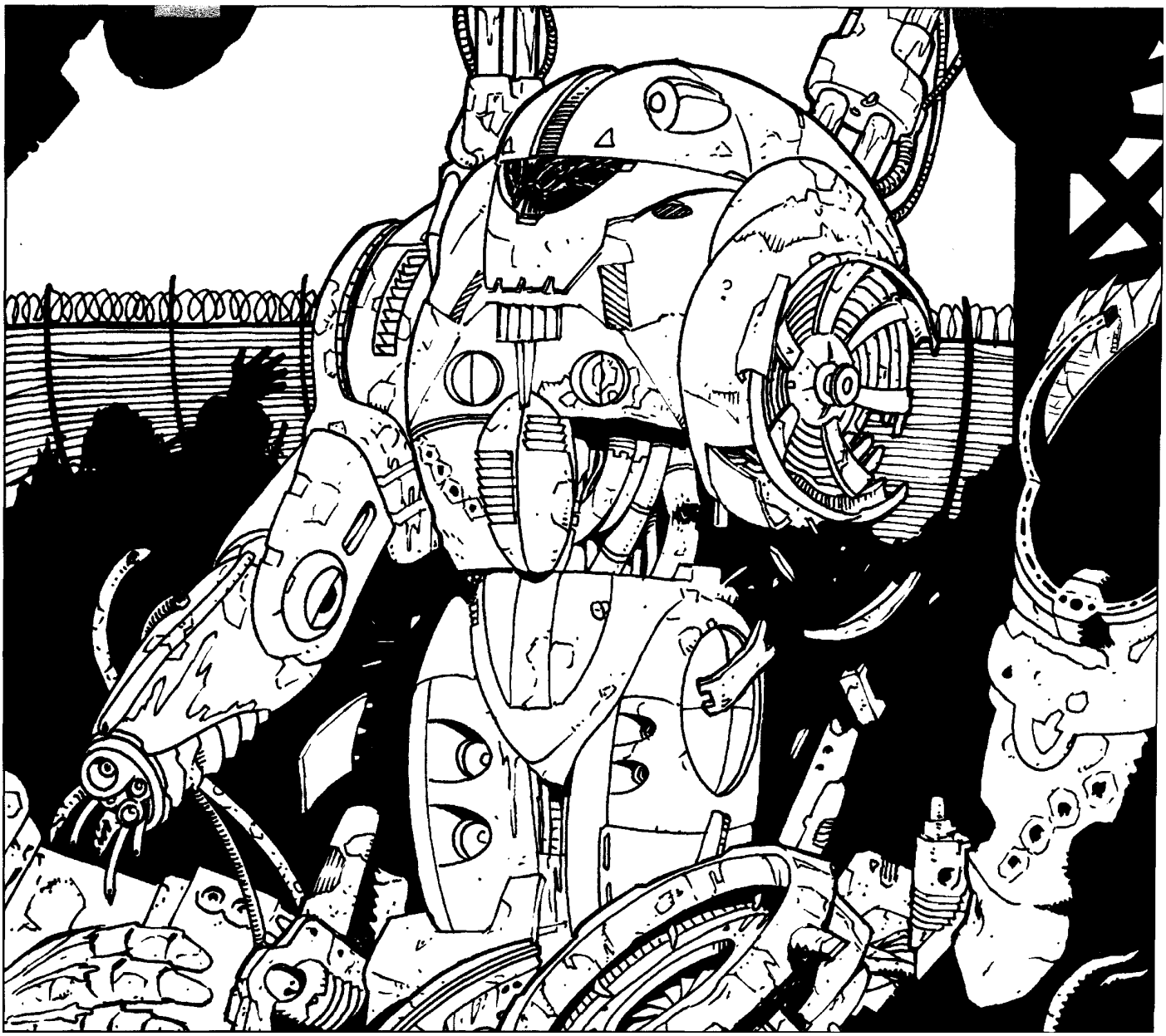
После получения необходимых частей, игроки могут сделать ремонт, замену или частичный ремонт. Следующие правила описывают процесс создания такого ремонта.

Любой ремонт требует броска навыка техника. При выполнении ремонта и замене без надлежащего оборудования или в трудных условиях (например, под тентом на расстоянии один километр от передовых линий), применяет +1 модификатор к целевому числу броска.

Ремонт

Термин ремонт описывает, возврат компонента в рабочее состояние, без его полной замены. Это работа требует квалифицированного техника и запаса инструментов и различных частей, но не требует любых сменных компонентов. Ремонт более дешев, чем просто полная замена, но более труден для выполнения и менее надежен.

Чтобы отремонтировать компонент, техник тратит время, описанное в таблице Ремонта мастера, с. 86, а затем делает бросок навыка техника, модифицированный как показано в таблице. Если бросок успешен, ремонт завершается нормально. Если бросок терпит неудачу, компонент



остается поврежденным. (Однако некоторые компоненты могут быть частично восстановлены при неудачном броске, *смотри Частичный ремонт, с. 85*). Техник не может попытаться отремонтировать ту же самую деталь дважды, другой техник с таким же или более низким уровнем опыта не может сделать попытку исполнить эту работу. Только техник с более высоким уровнем опыта может попытаться отремонтировать этот компонент после неудачной попытки, своего коллеги. Если и Элитный техник будет не в состоянии сделать такой ремонт — восстановление невозможно, и компонент должен быть полностью заменен.

Замена

Если компонент полностью разрушен или Элитный техник не сумел его отремонтировать, этот компонент должен быть полностью заменен. Любой компонент, включенный в таблицу Ремонта мастера (*с. 86*) может быть заменен, включая полные конечности и секции тела. Единственная часть юнита, которая не может быть заменена — центральный торс БатлМеха или любые локации транспортного средства, кроме башни и винтов.

Первый шаг в выполнении замены, это получение необходимого компонента (*смотри Получение сменных компонентов, с. 78*). После этого техник должен потратить требуемое время и сделать бросок навыка техника, с модификатором, указанным таблице Ремонта мастера. Примените дополнительный модификатор +1, если заменяемый компонент был извлечен из старой или разрушенной машины (в противоположность новому компоненту). Если бросок успешен, компонент установлен нормально и функционирует подобно новому. Если бросок терпит неудачу, замена происходит неудачно и компонент не установлен. (некоторые компоненты, при неудачном броске техника, могут быть установлены неправильно, смотри *Частичный ремонт* ниже).

Техник не может попытаться заменить ту же самую деталь дважды, другой техник с таким же или более низким уровнем навыка не может сделать попытку исполнить эту работу. Только техник с более высоким уровнем опыта может попытаться заменить компонент после неудачной попытки, своего коллеги. Если Элитный техник будет не в состоянии установить компонент, сменный компонент сломан в течении попыток установки, и должен быть получен и установлен другой компонент. По этой причине, большин-

ство техников бывают особенно осторожными и затрачивают дополнительное время (*смотри Дополнительное время, ниже*) при монтаже дорогих новых компонентов.

Несовместимость технологий Кланов/Внутренней Сферы: При любой попытке использовать клановский компонент, чтобы заменить им компонент Внутренней Сферы (или наоборот), используйте дополнительные модификатор +4, чтобы отразить базовую несовместимость этих двух технологий.

Частичный ремонт

В зависимости от компонента, ремонтируемого или заменяемого, неудачный бросок навыка техника может закончиться неправильной установкой или частичным ремонтом компонента. Любой компонент с параметром частичного ремонта, включенный в таблицу Ремонта мастера (с. 82) может быть в таком случае неправильно установлен или отремонтирован частично. Параметр частичного ремонта - число, которого броску может не доставать для успешного завершения работы. Например, если необходимое число броска равно 8, а игрок выбрасывает 6, броску не достает 2. Компонент, который неправильно установлен или отремонтирован частично, производит эффекты, содержащиеся в колонке эффекта частичного ремонта таблицы Ремонта мастера. Во всех других случаях компонент функционирует как обычно.

Техник, выполнявший ремонт/замену думает, что он сделал работу полностью, поэтому, по крайней мере, должна пройти одна битва, прежде чем можно будет исправить частичный ремонт. В этом случае, только техник с более высоким уровнем опыта может попытаться исправить частичный ремонт. Если частичный ремонт был сделан Элитным техником, эффект постоянен и остается, даже если компонент захвачен врагом и установлен должным образом в другом юните.

Техник не может пытаться отремонтировать или заменить этот же самый компонент дважды, другой техник с таким же или более низким уровнем навыка не может сделать попытку исполнить эту работу. Только техник с более высоким уровнем опыта может попытаться отремонтировать или заменить компонент после неудачной попытки. Если Элитный техник будет не в состоянии сделать ремонт/замену, должна быть получена новая запчасть, после чего сделана новая попытка установки.

Обратите внимание, что радиаторы, которые отремонтированы частично, работают только с половиной своих способностей (округляя доли вниз). Например, юнит с тремя частично отремонтированными радиаторами, будет рассеивать только 1 пункт температуры.

Техник Ветеран пытается отремонтировать двигатель БатлМеха, который получил два критических попадания. Базовый уровень техника 6, модифицируемый +1 из-за трудности ремонта, как показано в таблице Ремонта мастера. Таблица показывает 3 в колонке Частичного ремонта, это означает, что двигатель будет отремонтирован частично, если бросок провалится на 3 очка (результат 4, 5, или 6). При броске 2 или 3, ремонт происходит неудачно.

Если двигатель отремонтирован только частично, то он производит 5 дополнительных пунктов температуры за ход. (Не очень хорошо, но он выделял 10 дополнительных пунктов температуры прежде, чем был отремонтирован.) Только Элитный техник может попытаться исправить частичный ремонт и только после завершения, по крайней мере, одной битвы.

Дополнительное время

Чтобы увеличивать возможность успешного ремонта/замены, игрок может потратить дополнительное время на работу для замены или ремонта. Такая возможность очень редко предоставляется на передовых линиях, но это стандартная операционная процедура очень часто используется в других местах.

Если требуемый ремонт превышает время необходимое на работу вдвое, бросок навыка техника, получает модификатор -1 к конечному числу. Время может быть увеличено в несколько раз, но результат 2 при броске 2D6 — всегда является неудачей, независимо от того, до какого числа был уменьшен конечный результат, используя правило дополнительного времени.

Ускоренная работа

Иногда условия (или командиры подразделения) требуют быстрого ускорения ремонта. Ускоренная работа более трудна, чем обычный ремонт и такая работа, скорее всего, будет менее успешной, с большой вероятностью сломать необходимые компонентты в самый неподходящий момент.

Любой техник с уровнем опыта Регулярный или более высоким может выполнять работу в ускоренном режиме. Чтобы сделать так, техник должен добровольно понизить свой эффективный уровень опыта для выполнения ускоренной работы. Сокращая свой уровень навыка на 1 (другими словами используя модификатор +1 к базовому числу навыка), техник может сделать ремонт за половину требуемого времени; сокращая навык на 2 уровня позволяет ему сделать ремонт за четвертую часть обычного времени; а сокращение навыка на 3 уровня позволяет ему сделать ремонт за восьмую часть необходимого времени.

Однако, техник, работающий в ускоренном режиме не имеет время, чтобы проверить свою работу или установку перед отправкой юнита на место битвы. Чтобы отразить это, управляющий техником игрок не делает бросок навыка техника во время работы. Вместо этого, бросок делается в течении следующей игры, в которой участвует отремонтированный таким образом юнит, сразу же, когда, используется отремонтированный компонент. Результат неудачного броска ремонта/замены, частичного ремонта или неправильной установки, примените сразу же.

Кроме того, примените дополнительный модификатор +1 к любой последующей попытке ремонта, замены или попытки сбора компонентов, которые были отремонтированы или заменены в режиме ускоренной работы.

Правило Ускоренной работы не может объединяться с правилом Дополнительного времени.

НАСТРОЙКА И ПЕРЕДЕЛКА

Настройка — практика монтажа не предусмотренных заводом компонентов в БатлМех или транспортное средство, чтобы улучшать или изменять эксплуатационные качества юнита.

ОмниМехи разработаны, с использованием взаимозаменяемых модульных контейнеров, так что они редко настраиваются таким образом. Однако даже шасси ОмниМеха содержат некоторые встроенные компоненты типа двигателей, брони, и установленного оружия. Эти компоненты не установлены в модульных контейнерах, поэтому они должны быть заменены процедурой настройки.

Настройка и правила строительства

Вообще, игроки должны следовать правилам строительства *BattleTech* при настройке юнита. Вы не можете просто добавить пару новых средних лазеров в существующий дизайн, поскольку это утяжелит юнит на 2 тонны, что не допустимо правилами. Сначала должны быть удалены или заме-

ТАБЛИЦА РЕМОНТА МАСТЕРА

Повреждение	Модификатор целевого числа*	Частичный ремонт**	Эффект частичного ремонта	Базовое время (в минутах)
Замена				
Разрушенная локация	+4	—	—	240
Отстреленная конечность	+2	—	—	180
Отстреленная голова	+3	—	—	200
Броня (за локацию)	-1	—	—	15 за бокс
Двигатель	0	1	+1 пункт температуры за ход	360
Сенсоры	+1	—	—	260
Система жизнеобеспечения	0	—	—	180
Прыжковые двигатели	+1	—	—	60
Радиатор	-1	—	—	90
Актуатор	-2	—	—	90
Гироскоп	+1	2	+1 модификатор пилотирования	200
Оружие и другое оборудование	+1	—	—	120
Контейнер ОмниМеха (за локацию)	-4	1	Двойное время ремонта	30†
Транспортные средства				
Башня	0	—	—	160
Винт	+1	—	—	300
Несовместимость технологий				
Внутренняя Сфера/Клан	+4	—	—	—
Ремонт				
Внутренняя структура (за локацию)				
До 1/4 повреждений	+0	1	1 пункт постоянного повреждения	90
До 1/2 повреждений	+1	1	2 пункта постоянного повреждения	135
До 3/4 повреждений	+2	2	3 пункта постоянного повреждения	180
Больше чем 3/4 повреждений	+3	2	4 пункта постоянного повреждения	270
Двигатель				
1 критическое попадание	0	2	+3 пункта температуры ход	100
2 критических попадания	+1	3	+5 пунктов температуры ход	200
3+ критических попаданий	+3	4	+8 пунктов температуры ход	300
Сенсоры				
1 критическое попадание	+1	3	+1модификатор числа попадания	75
2 критических попадания	+4	4	+2модификатор числа попадания	150
Гироскоп				
1 критическое попадание	+2	3	+1 модификатор пилотирования	120
2+ критических попадания	+5	4	+2 модификатор пилотирования	240
Система жизнеобеспечения				
1 критическое попадание	0	—	—	60
2 критических попадания	+2	—	—	120
Прыжковый двигатель	+1	1	+1 пункт температуры при прыжке	90
Радиатор	0	3	Радиатор работает с 1/2 эффективности	120
Актуаторы	-1	—	—	120
Нарушение герметичности корпуса (за локацию)	—	—	—	60†
Оружие и другое оборудование				
1 критическое попадание	-2	—	—	100
2 критических попадания	-1	—	—	150
3 критических попадания	+1	—	—	200
4 + критические попадания	+3	—	—	250
Транспортные средства				
Заклинивание башни	-1	1	Башня начинает игру в переднем стрелковом положении	90
Повреждение Винта (за попадание)	+2	—	—	120

*Применить дополнительный модификатор +1 при использовании трофейных компонентов вместо новых. Примените дополнительный +1 модификатор для работы, выполненной в трудных условиях, и/или без необходимых инструментов.

**Если бросок ремонта терпит неудачу на число, равняющееся или меньше этого значения — получается частичный ремонт (*см. Частичный Ремонт, с. 85*).

†Не может изменятся правилами Дополнительного времени или правилами Ускоренной работы.

нены другие компоненты, чтобы освободить соответствующий вес и место, необходимое для новых систем.

Однако, игроки не должны соблюдать стандартные запреты строительства на смешивание технологических баз при настройке юнита. Клановские компоненты могут быть установлены на юнитах Внутренней Сферы и наоборот, хотя такие модификации гораздо более трудновыполнимы, чем стандартные замены. Обратите внимание, что все другие стандартные правила строительства, применяются. Например, игрок может установить Клановские двухконтурные радиаторы на БатлМех Внутренней Сферы, первоначально оборудованный двухконтурным радиатором, но он не может установить их на юните, первоначально оборудованным обычными радиаторами.

Используйте правила сбора компонентов (*с. 82*) при извлечении запчастей из БатлМеха и транспортного средства. При монтаже новых компонентов, используйте правила Ремонта и замены (*с. 85*). Неправильное извлечение или установка компонентов может повредить хорошие компоненты, поэтому большинство рабочих мест для настройки делаются далеко от полей сражений, где возможно использовать достаточное количество дополнительного времени.

Полная целостность проекта

Когда разрабатывается БатлМех, его компоненты устанавливают в соответствующих частях тела Меха, основательно закрепляя. Полная структура Меха должна быть сбалансирована, чтобы нести оружие и другое оборудование. Изменение этого монтажа через настройку может серьезно сместить баланс и препятствовать нормальному функционированию БатлМеха.

Поэтому, идеальной настройкой является замена одного компонента другим, который имеет точно такой же тоннаж и количество критических слотов в той же самой локации БатлМеха. Например, достаточно проста замена РБД-2 и тонны ее боеприпасов на средний лазер и обычный радиатор (каждый набор компонентов весит 2 тонны и занимает 2 критических слота). Баланс Меха и его внутреннее распределение мест сохраняется. Такая настройка не производит никаких дополнительных модификаторов или других проблем.

Более радикальные модификации могут причинить серьезные проблемы. Если тоннаж и требования к критическим слотам новых компонентов не соответствует требованиям снятых частей, должен быть сделан дополнительный бросок навыка техника, чтобы поддержать баланс проекта. Сделайте отдельный бросок для каждой локации, которая подверглась изменению количества слотов и/или тоннажа. Если изменен только тоннаж или критические слоты, добавьте модификатор +2 к конечному числу. Если в локации изменены и тоннаж, и критические слоты, примените модификатор +4. При использовании правил ролевой системы *MechWarrior*, примените модификатор -2, если техник имеет Навык *Инженер*.

Такая настройка, при неудачном броске, будет нарушать баланс проекта. В случае настроек ног и торса, это нарушение приводит к модификатору +1 любого броска навыка пилотирования для этого БатлМеха. Этот модификатор не совокупен. Если БатлМех однажды был не сбалансирован, любой дальнейший провал балансировки не увеличивает модификатор на +1.

Если не сбалансированы руки или голова, любые оружейные или физические атаки этими локациями получают модификатор +1. Этот модификатор относится только к определенной не сбалансированной локации и применяется только к конкретной локации.

Целостность проекта БатлМеха может быть восстановлена техником с более высоким уровнем навыка. Если Элитный техник не может восстановить целостность проекта, он будет окончательно не сбалансированным.

Правило целостности проекта относится только к БатлМехам. Обычные транспортные средства могут быть свободно изменены без потери функциональности, из-за их открытой конструкции и устойчивой структуры.

ВРАЖДЕБНАЯ ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА

Игроки могут использовать следующие правила, чтобы смоделировать бой, происходящий в местностях с экстремальной температурой, с низкой гравитацией, со сложным ландшафтом или в вакууме.

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ТЕМПЕРАТУРА

Для боев, проходящих в местностях с температурой от -30 до 50 градусов Цельсия (от -22 до 122 градусов Фаренгейта), состояние окружающей среды не имеет никакого влияние на игру *BattleTech*. Однако битвы при высоких или низких температурах влияют на то, как хорошо БатлМехи будут рассеивать собственную температуру, и как понижается боевая эффективность других типов юнитов.

Для БатлМехов, за каждые 10 градусов С (или долей этих градусов) выше 50 градусов, добавьте 1 пункт температуры к полному наращиванию температуры юнита за каждый ход. За каждые 10 градусов С (или долей этих градусов) меньше -30 градусов, вычтите 1 пункт температуры от полного наращивания температуры БатлМеха за каждый ход.

Транспортные средства: Для транспортных средств, за каждые 10 градусов (или долей этих градусов) выше 50, уменьшается средняя скорость на 1 пункт движения. За каждые 10 градусов С (или долей этих градусов) меньше -30, уменьшается средняя скорость на 1 пункт движения. Пересчитайте максимальную скорость, основанную на полученной, таким образом, средней скорости.

Пехота: Небронированные взводы пехоты не могут быть развернуты вне транспортных средств или зданий при температурах, которые превышают 50 градусов С или меньше -30 градусов С. Бронированную пехоту, экстремальная температура затрагивает таким же образом, как и транспортные средства, замедляя ее движение.

ПротоМехи: Экстремальная температура воздействует на Протомех так же, как на транспортные средства.

ЛЕД

Экстремальный холод (0 градусов С или ниже) может заморозить толщу воды. Это позволяет юнитам легче пересекать водные гексы, хотя существует риск, когда лед может треснуть и юниты провалятся под воду. Кроме того, обычный ландшафт может покрыться льдом, делая любое движение ненадежным.

До начала игры, игроки должны обозначить, какие гексы покрыты льдом. Водные гексы должны быть обозначены как покрытые льдом или как полностью промороженные.

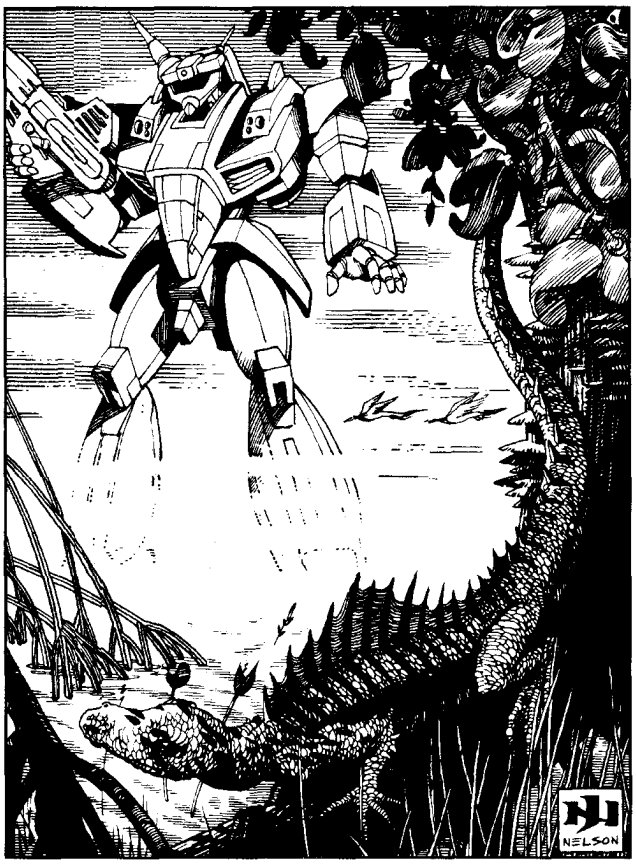
БатлМехи и наземные транспортные средства, которые поворачиваются и перемещаются в покрытый льдом гекс, должны проверить, не скользят ли они (*см. Скольжение, с. 22* в главе *Движение*), даже если они перемещаются со средней скоростью или ходьбой.

Каждый БатлМех или наземное транспортное средство, которые входят в покрытый льдом водный гекс, могут провалиться сквозь лед и упасть в воду ниже поверхности (если гекс не проморожен полностью). СВВП могут

проваливаться сквозь лед, если они терпят крушение или приземляются на льду. Бросают 1D6. При результате 6, лед ломается и юнит падает в воду. БатлМехи получают половину обычного повреждения от падения (как при падении в воду). Транспортные средства считаются уничтоженными (суда на воздушной подушке не повреждаются). Этот водный гекс остается замороженным до конца игры.

Обратите внимание, что тоннаж юнита не является фактором проваливания сквозь лед — это, скорее, фактор давления на землю, а не общий вес. Большие БатлМехи и транспортные средства имеют большие «следы», поэтому их давление в квадратный метр льда почти такое же как у более легких юнитов с меньшими «следами».

После проваливания под лед, БатлМех может подниматься из водного гекса глубиной 1 или 2 и перемещаться обратно на лед. БатлМех на глубине воды 3+ должен двигаться подо льдом, на глубине дна, пока он не достигнет гекса глубиной 2, в котором он сможет проломить лед (см. Подводные действия, с. 88), или пока не достигнет гекса глубиной 1, в котором он автоматически проламывается сквозь лед, преобразуя гекс в открытую воду.



Преобразование ландшафта: Покрытый льдом водный гекс, может быть преобразован в обычный водный гекс. Можно растопить лед огнем из оружия, используя правила Очистки леса, с. 72. Юниты (кроме судов на воздушной подушке) занимающие гекс, который преобразован таким образом, падают в воду. Пехотные юниты и наземные транспортные средства при таком падении в воду уничтожены.

Прыжок: Для прыгающих БатлМехов, которые приземляются в покрытом льдом водном гексе, делают бросок 1D6. При результате 4+, они ломают лед и проваливаются.

ВЫСОКАЯ/ НИЗКАЯ ГРАВИТАЦИЯ

Битвы на планетах, чья гравитация больше или меньше чем обычная Земная гравитация (1 G), влияет на движение юнита. Как показано в следующих правилах, в то время когда низкая гравитация позволяет юнитам двигаться быстрее, она не уменьшает их массу и момент. Появляется шанс, что юнит будет получать повреждение от обычного движения. Например, БатлМех, перемещающийся со скорость 200 км\час в мире с 0,5 G, вероятно, сломает себе ноги.

Гравитация воздействует на движение всех юнитов. Чтобы определить это воздействие гравитации на нормы движения юнита, разделите его ПД ходьбы (или средней скорости) и прыжка на рейтинг гравитации текущего мира, округляя полученное значение к самому близкому целому числу (округляя 0,5 вниз). Подсчитайте новые ПД бега (или максимальной скорости), основанные на пересмотренных пунктах движения ходьбы (или средней скорости).

Таким образом, юнит с обычными 4 ПД ходьбы имел бы 5 ПД ходьбы в мире с гравитацией 0,75 G (4 деленное на 0,75 получается 5.3, округленное до 5). В мире с гравитацией 1.25 G, тот же самый юнит имел бы нормальные пункты движения ходьбы 3 (4 деленное на 1.25 равно 3.2, округленное до 3). Юниты, у которых эффектом гравитации ПД уменьшается до 0, неспособны к перемещению.

Ноги БатлМеха и шасси транспортных средств разработаны, для использования с максимальной эффективностью в мирах с гравитацией близкой к 1 G. Если гравитация мира позволяет юниту двигаться быстрее чем обычно, напряжение в системах юнита может повредить его внутреннюю структуру. Если юнит расходует большее количество ПД чем обычное количество ПД бега (или максимальной скорости) в течение своего хода (как описано в примере выше, где юнит перемещается в мире с 0,75 G), игрок должен сделать бросок навыка пилотирования в конце фазы, в которой были превышены обычные ПД бега, соответственно изменениям для местных условий, чтобы определить, получает ли юнит повреждение от перемещения используя необычные нормы. Если бросок навыка пилотирования терпит неудачу, юнит получает следующее повреждение: БатлМех получает 1 пункт повреждения внутренней структуре каждой из его ног для каждого пункта движения, которым юнит превысил свои ПД бега (БатлМех не падает, если этот бросок терпит неудачу). Таким образом, БатлМех с нормальным ПД бега 8, используя при беге 10 ПД в течение хода, затем проваливает бросок навыка пилотирования, получает 2 пункта повреждения внутренней структуры каждой из своих ног. Транспортное средство получает 1 пункт повреждения своей внутренней структуре передней стороны для каждого затраченного пункта движения, которые превышают его нормальные ПД максимальной скорости.

Бросьте по таблице Определения критических попаданий, чтобы решить, закончилось ли повреждение внутренней структуры критическим попаданием. Примените результаты критического попадания перед фазой оружейной атаки этого хода.

Прыжок: БатлМех, который прыгает при гравитации отличной от 1 G, получает повреждение с теми же самыми условиями. Делайте бросок навыка пилотирования, добавляя соответствующие модификаторы. Если бросок терпит неудачу, БатлМех получает 1 пункт повреждения внутренней структуры каждой ноги за каждый затраченный прыжковый пункт движения, который превышает его обычные ПД прыжка.

Падение: Вычислите повреждение от падений в мирах с необычной гравитацией как обычно, затем умножьте результат на рейтинг гравитации мира и примените полное повреждение юниту.

ПротоМех: ПД ПротоМехи не увеличиваются при низкой гравитации, но уменьшаются при высокой.

БОЛОТО

Водные гексы глубиной 0 обычно представляют собой болотистую поверхность. Хотя стандартные правила *BattleTech* обращаются с этим ландшафтом как с ровным

гексом, игроки могут использовать следующие правила, чтобы более реалистично представить эффекты болотистого ландшафта.

Перед началом игры, определите все водные гексы глубиной 0 , а также выберите еще любое количество ровных, неровных или лесных гексов, чтобы обозначить их болотистыми. При этом первоначальный тип ландшафта гекса все еще является запрещенным для некоторых типов юнитов. Например, колесные транспортные средства не могут входить в болотистые неровные или лесные гексы. Для определения линии видимости используйте первоначальный ландшафт болотистого гекса. Однако, болотистый ландшафт препятствует движению, увеличивая стоимость движения ПД для текущего ландшафта и может поймать в ловушку неудачливые юниты.

Увеличьте стоимость движения, для входа в любой болотистый гекс на 1 ПД. Таким образом, при входе в болотистый гекс с ровным ландшафтом расходуется 2 ПД (вместо обычного 1 ПД) а для входа в болотистый гекс с редким лесом расходуется 3 ПД. Это увеличение стоимости ПД, применяется ко всем юнитам, включая пехоту, исключая суда на воздушной подушке.

Когда БатлМех или наземное транспортное средство входят в болотистый гекс, игрок должен сделать бросок навыка пилотирования. Если бросок терпит неудачу, юнит увязает в гексе и не может двигаться до конца хода (БатлМех, который проваливает бросок, не падает). Юнит может поворачивать торс или свою башню как обычно, но он не может поворачивать свою лицевую сторону. Для любых оружейных или физических атак, сделанных против юнита, увязшего в болотистом гексе, измените число попадания на -2.

В начале фазы движения следующего хода, игрок, управляющий увязшим юнитом, делает бросок навыка пилотирования. При успешном броске, юнит освобождается из болотной ловушки и может двигаться дальше как обычно. Если бросок терпит неудачу, юнит остается увязшим (но не падает) и делает следующий бросок навыка пилотирования только в начале следующей фазы движения.

Пехота: Для пехоты, входя в болотистый гекс, бросьте 2D6. При результате 4 или меньше, юнит вязнет. Чтобы избежать застревания, юнит пехоты нуждается в результате 5+ при броске 2D6.

Прыжок: Прыгающий БатлМех, который приземляется в болотистом гексе автоматически застревает, а прыгающая пехота нет.

ПротоМех: ПротоМехи не могут застрять в гексе с болотом, но расход ПД при движении через такие гексы увеличивается.

ВАКУУМ

Все БатлМехи способны к действиям в вакууме, хотя битвы проходящие на безвоздушных мирах таят в себе много опасностей. Нахождение БатлМеха в вакууме может заморозить его актуаторы и нарушить работу некоторых компонентов оружия.

Транспортные средства: Только оснащенные ядерными двигателями транспортные средства могут функционировать в вакууме. Чтобы работать в вакууме, 10 процентов от тоннажа наземного транспортного средства, оснащенного ядерным двигателем, должно быть использовано для его герметизации и поддерживания жизнедеятельности команды. Суда на воздушной подушке, морские суда и СВВП не могут работать в вакууме.

Герметичность корпуса

Всякий раз, когда БатлМех или транспортные средства находящееся в вакууме получают попадание, которое причиняет повреждение, игрок управляющий этим юнитом бросает 2D6. При результате 10 или больше, герметичность корпуса юнита нарушается. Герметичность этой локации теряется, и все компоненты в этой локации подвергаются воздействию вакуума. Если вся броня в локации разрушена, герметичность этой локации автоматически нарушена.

Обращайтесь со всеми компонентами БатлМеха в локации с нарушенной герметичностью как с не функционирующими. Актуаторы, оружие или другие компоненты установленные в этой локации не работают; если локация с нарушенной герметичностью содержит слоты двигателя, двигатель функционирует так, как будто он получил такое количество критических попаданий, сколько имелось критических слотов двигателя в этой локации.

Обратите внимание, что эти попадания технически не являются критическими и например, не будут приводить к взрыву боеприпасов. Оборудование и компоненты в локации с нарушенной герметичностью все еще могут получать критические попадания по стандартным правилам, несмотря на то, что компоненты временно нефункциональны.

Локации с нарушенной герметичностью продолжают получать повреждения как обычно. Не переносите повреждение, причиненное локации с нарушенной герметичностью, пока внутренняя структура этой локации не будет полностью разрушена.

Транспортные средства: Если в вакууме нарушается герметичность любой локации транспортного средства, транспортное средство уничтожено.

Пехота

Пехотные юниты, оборудованные космическими скафандрами как и должным образом модифицированные бронированные юниты, могут функционировать в вакууме как обычно. Однако удвойте любое повреждение, полученное юнитом пехоты при действии в вакууме, чтобы представить потери персонала от нарушений, вызванных повреждением дыхательных приспособлений.

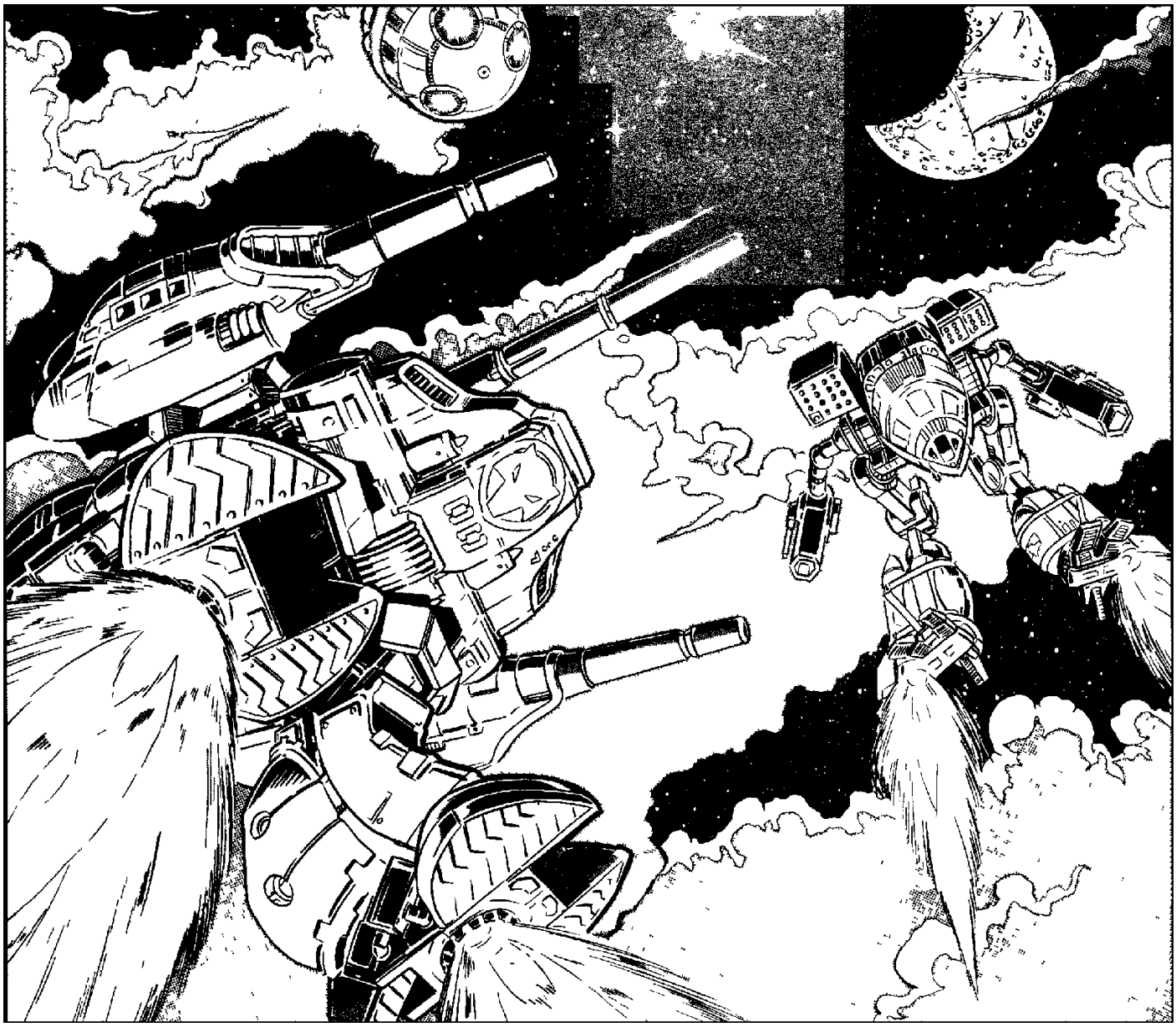
ВЫБРОСКА ВОЙСК

Обычно, отряды входят в поле битвы, двигаясь к нему по земле. В некоторых случаях, отряды, для достижения элемента скорости и неожиданности, сбрасываются прямо на поле битвы. Такой маневр требует, чтобы отряды выбросились из Шатла, в то время как он находиться в полете, в космосе или атмосфере. Сбрасываемые отряды оборудованы специальными прыжковыми пакетами, которые позволяют им спускаться на поверхность планеты с относительной безопасностью.

Процедура штурмового выброса используется в сценариях как альтернативный метод выгрузки отрядов на карту BattleTech. Обратите внимание, что только БатлМехи и пехота снаряженная боевой броней могут делать такой выброс.

Игрок, управляющий выбрасываемыми отрядами должен выбрать гекс на мапшите, в котором каждый из юнитов будет приземляться. Для Меха, игрок делает бросок навыка пилотирования, чтобы определить, было ли приземление успешным. Измените число броска как обычно для текущего повреждения юнита. Поскольку юниты пехоты в боевой броне не имеют уровня пилотирования, просто бросают 2D6 для каждого юнита, чтобы определить успешно ли прошло приземление или оно потерпело неудачу. Результат 4 или выше указывает успешный выброс. Неудачный бросок означает, что приземление потерпело неудачу, и юнит промахнулся мимо своего гекса.

Выброшенные отряды всегда приземляются в конце фазы движения. Они не могут атаковать или действовать до конца этого хода, но они могут быть обстреляны (атаку-



ющий изменяет число попадания на +1 из-за движения цели и добавляет соответствующие модификаторы диапазона, ландшафта и оружия). Приземленные юниты функционируют как обычно после этого хода.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ НЕУДАЧНОГО ПРИЗЕМЛЕНИЯ

БатлМех, который проваливает бросок пилотирования, получает повреждение, как при падении, где количество уровней возвышения равняется числу пунктов, на которые бросок потерпел неудачу (*см. Падение,* с. 22 в главе *Движение*). Например, если Мех с модифицированным числом пилотирования 6 бросает 4, юнит получает повреждение от падения со 2 уровня. Если число неудавшегося броска навыка пилотирования для приземления, больше 7, Мех автоматически уничтожен.

Если юнит бронированной пехоты бросает 2D6 с результатом 3, при приземлении каждый солдат в юните получает 1D6 повреждения. Если результат броска 2, каждый солдат получает 2D6 повреждения.

РАСПОЛОЖЕНИЕ ПРИ НЕУДАЧНОМ ПРИЗЕМЛЕНИИ

На неудачном приземлении, юнит также «отклоняется» на 1D6 гексов для каждого пункта, на который результат был ниже числа необходимого броска уровня пилотирования. Используйте диаграмму Отклонения для Артиллерии, с. 75, чтобы определить направление отклонения. Если бросок навыка пилотирования при приземлении терпит неудачу на 5 или больше пунктов, юнит пропускает необходимый мапшит полностью и считается уничтоженным для определения победы в текущем сценарии (это правило используется только при игре в продолжительную кампанию).

ЗЕНИТКИ

Игроки могут использовать Близкую артиллерию и автоматические пушки типа LB-X, чтобы делать эффективные атаки против СВВП.

ЗЕНИТНАЯ АРТИЛЛЕРИЯ

Юниты могут использовать оружие Близкой артиллерии (Эрроу IV с неуправляемыми ракетами, Лонг Том, Снайпер или Тампер), чтобы стрелять по летящим СВВП. Игрок должен объявить, что он стреляет в СВВП и должен иметь нормальную линию видимости к целевому юниту.

Решите атаку как обычную для атаки артиллерией прямой наводкой, по правилам *Огонь Близкой артиллерии*, с. 71, не модифицируя число попадания движением цели. Базовое число попадания 9, модифицируется только собственным движением стреляющего юнита и текущими повреждениями. Определите повреждение летящему юниту в целевых и смежных гексах как обычно.

Атаки артиллерии прямой наводкой против летящих юнитов не имеют эффекта на не летящие юниты в целевых и смежных гексах. СВВП, летящие на другой, по сравнению с целевым СВВП, высоте, также не затрагиваются. Выстрелы, которые промахиваются, отклоняются как обычно, но взрываются на высоте целевого юнита.

ЗЕНИТНАЯ АРТИЛЛЕРИЯ ТИПА LB-X

Автоматические пушки типа LB-X, стреляющие кластерными боеприпасами являются очень эффективными против летящих СВВП. Для любых атак, использующих кластерные боеприпасы против летящих СВВП, вычтите 3 от базового числа попадания вместо обычного -1 (для кластерных боеприпасов). Обращайтесь со всеми другими аспектами атаки как к обычной оружейной атаке.

КАТАПУЛЬТИРОВАНИЕ

При некоторых неудачных условиях, МехВоин может быть вынужден спешно покинуть своего БатлМеха используя систему катапультирования кабины. Когда пилот запускает эту систему, взрывчатые задвижки позволяют кокпиту кабины отделиться от Меха и ракетные двигатели уносят пилота прочь из поверженного БатлМеха. Катапультировавшийся МехВоин приземляется в гексе сразу позади оставленного БатлМеха. Все БатлМехи оборудованы датчиками, которые обнаруживают надвигающиеся взрывы боекомплекта и автоматически катапультируют пилота прежде, чем боекомплект начинает взрываться. Поскольку появление КЕЙС (описано в *Оборудовании, с. 134*) сделало взрыв боекомплекта БатлМеха менее болезненным, многие МехВоины выключают автоматическую систему катапультирования. Игроки должны решить перед началом каждого сражения и пометить на рекордшите, действительно ли пилот блокирует систему автокатапультирования своего Меха.

В течение фазы движения, вместо обычной ходьбы, игрок может сделать так, чтобы его МехВоин катапультировался. Если система автокатапультирования не блокирована, пилот может катапультироваться в конце любой фазы атаки, в которой происходит взрыв боекомплекта.

Катапультирование из Меха опасная процедура и пилот может получить повреждение после приземления. Пилот должен сделать успешный бросок навыка пилотирования, чтобы избежать получения такого повреждения, измененный обстоятельствами, описанными в таблице Модификаторов катапультирования.

Пилот, который проваливает этот бросок навыка пилотирования, получает 1 пункт повреждения и будет должен сделать бросок сознания.

Пилот в сознании, который успешно катапультировался, может двигаться с рейтингом 1 ПД за ход, так же как стандартная пехота. Он может быть обстрелян в той же самой манере как юнит пехоты, но с дополнительным модификатором попадания +2. Если пилот заканчивает фазу движения в том же самом гексе где находиться любой юнит (дружественный или вражеский), пилот, будет поднят в конечной фазе; он может выбрать, которым из юнитов, если больше чем один, занимает тот же самый гекс. Пилоты, поднятые дружественными юнитами, пережившими сражение или вышедшими за пределы карты, считаются выжившими и могут снова использоваться в следующих играх. Игроки могут выкупать захваченных пилотов у вражеских сил, если они этого желают.

ПротоМехи: ПротоМехи не имеют системы катапультирования.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ КАТАПУЛЬТИРОВАНИЯ

Ландшафт приземления	Модификатор
Ровный	-2
Вода	-1
Неровный	0
Щебень	0
Редкий лес	+2
Густой лес	+3
За уровень здания	+1
Ситуация	
БатлМех лежит	+5
Пилот без сознания	+3
За поврежденный пункт внутренней структуры головы	+1
Автоматическое катапультирование	+1

МИННЫЕ ПОЛЯ

Правила *BattleTech* описывают использование трех типов минных полей: обычные, командно- и вибро-детонируемые минные поля.

Игроки располагают минные поля в гексах в течение начальных установок игры, тайно отмечая на листке типы и координаты каждого поля. Количество минных полей, доступных каждому игроку может быть определено сценарием или по согласию всех игроков перед началом игры. Хотя некоторые сценарии могут определить расположение минных полей, только рефери или контролирующие их игроки должны знать их расположение.

ОБЫЧНЫЕ МИННЫЕ ПОЛЯ

В начале игры, защищающийся игрок располагает в неизвестных противнику гексах, обычные минные поля. Всякий раз, когда любой наземный юнит (БатлМех, наземное транспортное средство или пехота, дружественный или противника) входит в один или большее количество этих гексов, минное поле автоматически атакует юнит. Игрок, управляющий минами, бросает 2D6. При результате 7 или больше, юнит поражается миной. Решите атаку и примените повреждение прежде, чем юнит продолжит свое движение. Защищающийся игрок может делать этот бросок тайно, чтобы оставить расположение минного поля скрытым, в случаях провала минной атаки на юнит.

Обычные минные поля, при взрыве, причиняют 6 пунктов повреждения передней стороне юнита, входящего в гекс. Чтобы определять повреждение БатлМеху, входящему в гекс с минным полем, используйте таблицу Локации пинка БатлМеха. Обычное минное поле остается активным и может делать любое количество атак до конца игры, пока оно не будет очищено (*см. Очистка минных полей, ниже*).

КОМАНДНО-ДЕТОНИРУЕМЫЕ МИННЫЕ ПОЛЯ

В начале игры, защищающийся игрок располагает в неизвестных противнику гексах, мины с командно-детонируемыми взрывчатыми веществами. В любое время в течение последующих ходов, когда защищающиеся юниты имеют линию видимости к этим гексам, они могут взорвать все эти мины или любую из них.

Подрыв взрывчатых веществ наносит 10 пунктов повреждения каждому юниту, занимающему этот гекс и по 4 пункта повреждения каждому юниту в смежных гексах. Здания поглощают повреждение, пока они не разрушены в щебень, после этого остаток повреждения получают юниты находящиеся в здании. Это применяется к зданиям в целевом или смежном гексе.

Примените повреждение от командно-детонируемых мин по передней стороне юнита. Чтобы определить повреждение БатлМеху, входящему в такое минное поле, используйте таблицу Локации пинка БатлМеха. Решите атаку и примените повреждение, в тот момент когда происходит взрыв.

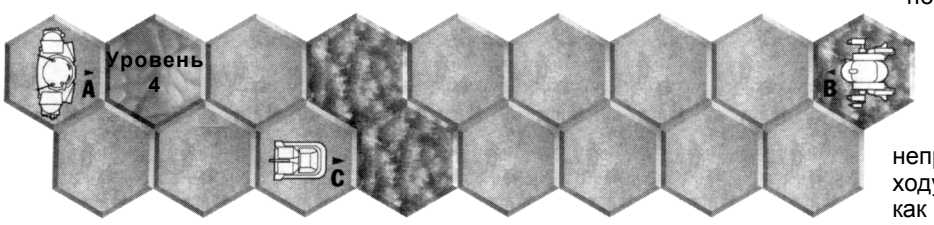
Гекс с командно-детонируемой миной может быть взорван только однажды в течение игры.

ВИБРО-ДЕТОНИРУЕМЫЕ МИННЫЕ ПОЛЯ

В начале игры, защищающийся игрок располагает в неизвестных противнику гексах, вибро-детонируемые мины. Обращайтесь с вибро-детонируемыми минными полями подобно обычным минами, со следующими исключениями. Вибро-детонируемые мины реагируют на уникальные колебания, созданные приближающимися БатлМехами. Транспортные средства и пехота не могут вызывать срабатывание вибро-детонируемых мин. Любой БатлМех может включить срабатывание вибро-детонируемых мин, взрывающихся автоматически.

Вибро-детонируемые мины имеют переменную чувствительность и должны быть установлены на реагирование определенной массы. БатлМех, легче на 10 или больше тонн, чем установлено в вибро-детонируемой мине не будет включать срабатывание минного поля. БатлМех, тяжелее на 10 тонн больше, чем установлено в вибро-детонируемой мине, будет вызывать срабатывание мины на расстоянии 1 гекса за каждые 10 полных тонн, на которые он тяжелее установки мины.

Например, мина установлена, чтобы сработать на 40-



тонный Мех. 30-тонный *Джэвелин*, проходящий непосредственно через гекс, содержащий мину не вызовет ее срабатывание. Если 75 тонный *Орион* войдет в гекс на расстоянии 3 гексов от гекса с миной, она взрывается.

Юнит, занимающий тот же самый гекс где взрывается вибро-детонируемая мина получает 10 пунктов повреждения по своей передней стороне. Взрыв вибро-детонируемой мины не затрагивает смежные гексы. Используйте таблицу Локации пинка БатлМеха, чтобы решить повреждение БатлМеху.

Вибро-детонируемая мина взрывается только один раз в течение игры.

ОЧИСТКА МИННЫХ ПОЛЕЙ

Очистка минных полей - опасная работа, требующая высоких навыков и точности, поэтому обычно эти функции выполняет пехота. Если вражеский юнит пехоты заканчивает свое движение в гексе с минным полем, противостоящий игрок должен проинформировать, что этот юнит вступил в заминированный гекс, даже если эта область еще не взрывалась.

Пехота, которая находится 1 фазу движения в заминированном гексе без перемещения, может выбрать очистку поля вместо атаки в течение фаз оружейной и физической атаки. Если юнит пехоты бросает 2D6 с результатом 10 или выше в фазе оружейной атаки, он успешно очистил поле. Результат броска 5 или меньше приводит к взрыву минного поля; пехота получает обычное повреждение от этого взрыва. После того, как происходит случайная детонация, вибро- и командно-детонируемые минные поля считаются очищенными, обычные минные поля остаются активными. Если несколько юнитов пехоты пытаются очистить один и тот же гекс, все эти юниты должны сделать успешный бросок, для очистки минного поля. Если результат любого из юнитов будет 5 или меньше, все юниты, пытающиеся очистить гекс получают повреждение.

Артиллерия: Игрок может использовать огонь артиллерии, для очистки минных полей. Игрок должен объявить задание на огонь по очистке минного поля. Когда объявленный выстрел поражает гекс, игрок бросает 2D6. При результате 5 или выше, артиллерийский удар очищает минное поле. Мины, очищенные таким образом не приносят никакого повреждения, а огонь очищающей артиллерии не затрагивает смежные гексы любым способом. Однако, огонь артиллерии причиняет обычное повреждение юнитам, занимающим этот гекс.

Ракеты: Игрок может использовать залпы РДД-20 или РСД -20, -30, или -40, чтобы очистить минное поле (но не РБД). Игрок должен объявить атаку, на очистку минного поля. Когда атака поражает гекс, игрок бросает 2D6. При результате 5 или выше, залп очищает минное поле. Мины, очищенные таким образом не приносят никакого повреждения. Залпы ракет, выпущенные, чтобы очистить минное поле не затрагивают смежные гексы любым способом.

НЕПРЯМОЙ ОГОНЬ РДД

Юниты, оснащенные оружием типа РДД могут стрелять этими ракетами непрямой наводкой огня. Непрямой огонь позволяет юниту, который не имеет нормальной линии видимости к цели, атаковать эту цель, используя дружественный юнит, который имеет нормальную линию видимости к цели (этот юнит обозначается как наводчик). Решение атак непрямого РДД огня происходит в текущем ходу (не используя правило времени полета, как это описывается в *Артиллерии*).

Базовое число попадания является обычным навыком стрельбы атакующего юнита, используя следующие модификаторы:

- Модификатор расстояния, основанный на расстоянии стрельбы между целью и атакующим юнитом, включая модификаторы минимального расстояния,
- +1 для непрямого огня,
- Все стандартные модификаторы движения цели,
- Все стандартные модификаторы движения атакующего и модификаторы для движения наводчика,
- Модификаторы ландшафта, основанные на линии видимости от наводчика.

Наводчик не может делать любые атаки в ходу, в котором он наводит на цель другой юнит.

Атлас вошел в гекс А, который находится позади холма уровня 4. С другой стороны холма, в гексе В с редким лесом стоит клановский Дрэгонфлай. Не имея нормальной линии видимости к клановскому Меху, Атлас не может атаковать эту цель.

Однако, дружественный Савана Мастер, который двигался со средней скоростью в этом ходу, находится в гексе С и имеет линию видимости к Дрэгонфлаю через гекс с редким лесом. Атлас может стрелять своими РДД непрямой наводкой в Дрэгонфлай, используя Савана Мастер как наводчика.

Модифицированное число попадания будет 4 (навык стрельбы) + 2 (средняя дистанция) +1 (непрямой огонь) +1 (движение Атласа) +1 (движение Савана Мастера) +1 (через редкий лес) + 1 (в редкий лес) с конечным числом 11.

НОЧНОЙ БОЙ

Недостаток окружающего света снижает способности БатлМехов и других боевых юнитов определять цели и поражать противостоящие юниты. Если битва происходит ночью, модифицируйте все числа попадания +2.

ПРОЖЕКТОРЫ

Некоторые БатлМехи оборудованы прожекторами. Эти юниты обозначаются текущим сценарием или взаимными соглашениями игроков. В некоторых случаях, иллюстрации БатлМехов или миниатюры показывают, что они имеют прожекторы, например *Гильотина* и *Локи*. Прожекторы не принимают за дополнительный вес или слот в правилах строительства.

БатлМехи оборудованные прожекторами, могут включать свои прожекторы (или выключать) в течение фазы движения. Прожектор освещает любой юнит или гекс находящийся на линии видимости в передней арке стрельбы в течение любой фазы атаки также, как и любых других юнитов находящихся в гексах между освещенным юнитом и юнитом оборудованным прожектором. Юнит также освещает себя. Юниты, атакующие освещенные юниты, игнорируют +2 модификатор для ночной стрельбы.

Каждый раз, когда оборудованный прожектором БатлМех получает попадание в любую локацию торса (спереди или сзади) или когда оборудованное прожектором транспортное средство получает попадание спереди или сбоку, игрок должен бросить 2D6, чтобы определить, разрушен ли прожектор. Результат броска 7+ означает, что прожектор разрушен, в дополнение к обычным эффектам атаки.

ТАБЛИЦА ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ЛАНДШАФТА

Прежний Ландшафт	Новый Ландшафт
Густой лес	Редкий лес
Редкий лес	Неровный
Любой другой	Не изменяется

ОЧИСТКА ЛЕСА

Юниты могут использовать огонь своего оружия, чтобы очистить лесные гексы, хотя эта попытка может случайно поджечь лес (см. *Пожары*, с. 91). Лес может быть преобразован из густого в редкий или очищен от деревьев полностью, хотя упавшие деревья преобразовывают гекс в неровный ландшафт вместо ровного. Хотя БатлМехи и транспортные средства тридцать первого столетия владеют устрашающей огневой мощью, даже они не могут изменить ландшафт неровного или ровного гекса.

Когда игрок хочет чтобы его БатлМех или транспортное средство очистило лесной гекс, он объявляет конкретный гекс как цель своего юнита в течение фазы оружейной атаки. Измените число попадания как обычно, включая -4 для неподвижной цели. Не изменяйте бросок модификатором стрельбы по цели в лесном ландшафте.

Если атака успешна, игрок определяет повреждение, а затем бросает 2D6. Если результат равен или меньше чем причиненное повреждение, вызванное атакой, лесной гекс преобразуется в другой типу ландшафта, согласно таблице Преобразования ландшафта. Иначе, преобразования не происходит (хотя гекс может быть случайно подожжен). В случае ракет используют бросок по таблице Попадания ракет, чтобы определить сколько, ракет попало, но используют полное повреждение от атаки, а не повреждение индивидуальной РБД или группы РДД, при проверке, чтобы увидеть, преобразован ли гекс.

Пехота: Пехота не может преобразовывать ландшафт.

ПЕРЕНОСКА ГРУЗОВ

При конструкции любого транспортного средства, игрок может оставлять определенный тоннаж, который будет функционировать как грузовое место. Этот тоннаж рассматривается встроенным и защищен броней юнита. Юнит может нести любой груз массой равный этому тоннажу без дополнительных затрат.

БатлМех или транспортное средство могут также нести незащищенный груз (на плече, привязанным сверху, в легких контейнерах, и так далее) равняющийся по массе собственному тоннажу. Однако, юнит, несущий внешний груз, весом в четверть его собственного веса должен вычесть 3 от его ПД ходьбы / средней скорости или половину его ПД ходьбы / средней скорости (округляя вниз), если ПД меньше 3. Юнит, несущий груз, весящий больше чем четверть его собственного тоннажа может перемещаться только с половиной ПД его ходьбы/средней скорости (округляя вниз).

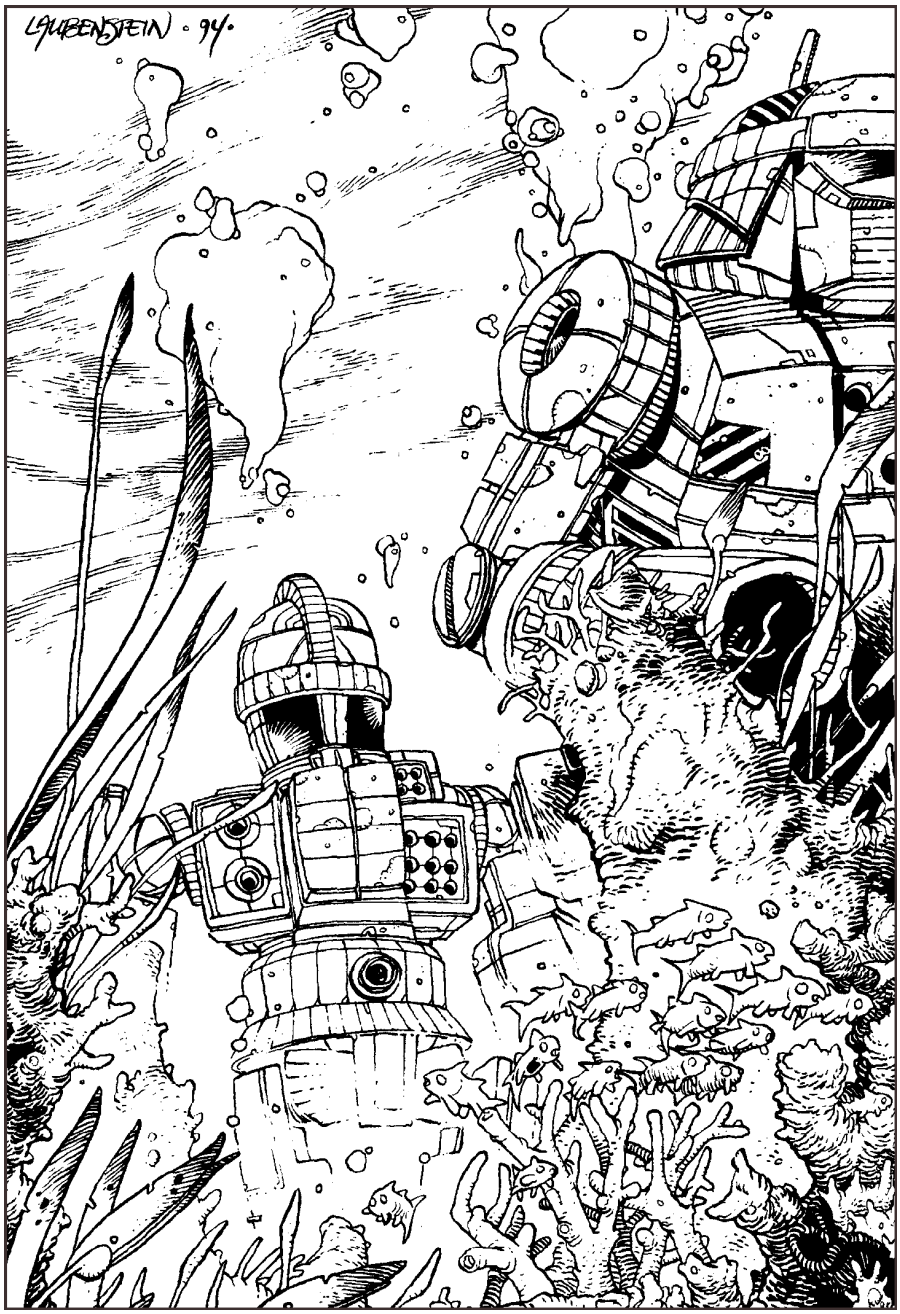
Любая успешная атака по юниту, несущему незащищенный груз также попадает по грузу. Если груз — пехота, оружие атакующего наносит ей повреждение в 4 раза больше своей ценности. Определите локацию попадания и повреждение против переносящего юнита как обычно; незащищенный груз не уменьшает это повреждение. Когда броня, защищающая груз разрушена, груз разрушен по методу 1 тонна за пункт повреждения, которое юнит получает.

Переносящий юнит может сбрасывать свой груз в течение фазы движения, расходуя 1 ПД и объявляя, что он опускает груз. Если переносящий юнит находиться на земле, сброшенный груз остается в гексе, в котором он был опущен. Если переносящий юнит летит, груз получает нормальное повреждение от падения при приземлении в гексе, выше которого он был сброшен.

ПОВОРОТЫ РУК

БатлМехи построенные без нижних актуаторов и актуаторов ладоней на любой руке, имеют способность повернуть свои руки и стрелять назад. Эта способность имеют только Мехи первоначально построенные с отсутствием этих актуаторов, а не Мехи, которые теряют их в результате критических повреждений.

БатлМех, который намеревается повернуть установленное в своих руках оружие должен повернуть обе руки в течение декларации атаки оружия. Этот маневр получает место во время поворота торса. Когда БатлМех поворачивает свои руки, он может стрелять любым оружием, установленным в руках в заднюю арку стрельбы вместо обыч-



ной арки стрельбы для этого оружия.

Лежащий БатлМех: Так как лежащий Мех не может повернуть свой торс, он также не может поворачивать свои руки.

ПротоМехи: Не смотря на оборудование рук ПротоМеха, он не может поворачивать руки.

ПОДВОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Следующие правила описывают движение, линию видимости, оружейные, физические атаки и герметичность корпуса для юнитов, перемещающихся под водой. Только БатлМехи и субмарины могут двигаться под водой. БатлМех стоящий в водном гексе глубины 2 или больше, БатлМех лежащий в водном гексе глубины 1 и субмарины на глубине 1 или больше, рассматриваются подводными и подчиняются этим правилам.

ДВИЖЕНИЕ

Подводный БатлМех затрачивает 4 ПД за каждый гекс, когда он ходит и должен делать бросок навыка пилотирования, используя соответствующие модификаторы для каждого водного гекса, в который он перемещается на глубине 2 или больше. Кроме того, БатлМех должен затрачивать стандартные ПД за перемещение с одного уровня (глубины) на другой (*см. таблицу Расхода движения, с. 19*).

Транспортные средства: Субмарины затрачивают 1 ПД за каждый гекс, в который они перемещаются и 1 ПД за каждый уровень глубин, который они изменяют. Субмарины не могут использовать максимальную скорость движения, в то время когда они погружены.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Определите линию видимости как обычно, обращаясь с уровнями глубины как с отрицательными числами. Например, глубина 1 находится на уровне -1 и поэтому на 2 уровня ниже холма уровня 1. Юниты без чистой линии видимости не могут атаковать друг друга. Таблица Подводной линии видимости разъясняет, какие юниты могут атаковать друг друга и с какими модификациями.

ОРУЖЕЙНЫЕ АТАКИ

Юниты могут использовать под водой только энергетическое оружие и торпеды.

Лазеры и ППЧ могут стрелять под водой с уменьшенным диапазоном поражения, как показано в таблице Подводных расстояний.

Торпеды

Торпеды — ракеты короткого и дальнего радиуса действия, специально предназначенные для функционирования под водой, они используют те же самые диапазоны, как и их наземные аналоги. Торпеды могут быть использованы только в водных гексах глубины 1 или больше, атакующий должен иметь ЛВ через водные гексы глубины 1 или больше. Юниты, оборудованные пусковыми установками торпед не могут использовать обычные ракетные боекомплекты, а боекомплект торпед не помещается в ракетные установки.

ФИЗИЧЕСКИЕ АТАКИ

Субмарины и БатлМехи под водой могут делать физические атаки, но эффект плотности воды уменьшает повреждение наполовину. БатлМехи под водой не могут делать атаку смерть сверху, но такой вид атаки может быть сделан против них. Атака смерть сверху, исполненная таким способом причиняет половину повреждения. Консультируйтесь с таблицей Физические атаки против СВВП, с. 58 в главе *Транспортные средства*, для разрешенных БатлМеху физических атак против субмарин и поверхностных военно-морских судов. Субмарины могут таранить юниты на той же самой глубине, которую они занимают в настоящее время.

ТАБЛИЦА ПОДВОДНОГО РАССТОЯНИЯ

Оружие	Мин.	Короткое	Среднее	Длинное
малый лазер	0	1	2	Нет
средний лазер	0	1-2	3-4	5-6
большой лазер	0	1-3	4-6	7-9
ППЧ	3	1-4	5-7	8-10
УД микро лазер	0	1	2	Нет
УД малый лазер (Клан)	0	1	2	3-4
УД Малый лазер (В.С.)	0	1	2	3
УД средний лазер (Клан)	0	1-3	4-7	8-10
УД средний лазер (В.С.)	0	1-3	4-5	6-8
УД большой лазер (Клан)	0	1-5	6-10	11-16
УД большой лазер (В.С.)	0	1-3	4-9	10-12
УДППЧ	0	1-4	5-10	11-16
микро пулс. лазер	0	1	2	Нет
малый пулс. лазер (Клан)	0	1	2	3-4
малый пулс. лазер (В.С.)	0	1	2	Нет
средний пулс. лазер (Клан)	0	1-3	4-5	6-8
средний пулс. лазер (В.С.)	0	1-2	3	4
большой пулс. лазер (Клан)	0	1-4	5-10	11-14
большой пулс. лазер (В.С.)	0	1-2	3-5	6-7
малый тяжел. лазер	0	1	2	Нет
средний тяжел. лазер	0	1-2	3-4	5-6
большой тяжел. лазер	0	1-3	4-6	7-9

ГЕРМЕТИЧНОСТЬ КОРПУСА

Всякий раз, когда находящийся под водой юнит получает попадание, которое причиняет повреждение, игрок контролирующий этот юнит бросает 2D6. При результате 10 или больше, герметичность корпуса юнита нарушается. Герметичность этой локации теряется, и она заполняется водой. Делайте этот бросок на проверку герметичности, только для юнита который получает повреждения находясь под водой, а не для поврежденного юнита, который позже вошел в воду. Если броня всей локации уничтожена, герметичность этой локации автоматически нарушается.

Обращайтесь со всеми компонентами БатлМеха в локации с нарушенной герметичностью как с нефункционирующими. Ничто в этой локации (актуаторы, оружие или другое оборудование) не работает. Если локация с нарушенной герметичностью содержит слоты двигателя, он функционирует после этого, как будто получил столько критических попаданий, сколько имелось критических слотов двигателя в этой локации.

Заметьте что они не получили технически критическое попадание, например, боеприпасы не будут взрываться. Оборудование и компоненты в локации с нарушенной герметичностью все еще могут получать критические попадания по стандартным правилам, даже притом, что компонент временно нефункционален. Техник, используя время на ремонт, может убрать такое повреждение (*смотри Герметичность корпуса, с. 83 в Восстановление и ремонте*).

Локации с нарушенной герметичностью продолжают получать повреждение как обычно. Не переносите повреждение, полученное такой локацией, пока вся внутренняя структура этой локации не уничтожена.

ПОДЪЕМНЫЕ СПОСОБНОСТИ БАТЛМЕХА

В некоторых ситуациях, пилот БатлМеха может захотеть, чтобы его машина подняла и несла какое-то оборудование. БатлМех не может подбирать юнит. Только БатлМехи с функционирующими актуаторами ладоней могут поднимать объекты. Чтобы подобрать объект, БатлМех должен закончить свою фазу движения в том же самом гексе где и объект, и не может делать никаких оружейных или физических атак в этом ходу. БатлМех может подбирать объекты, вес которых составляет 10 процентов от собственного тоннажа. В то время как БатлМех несет объект, он не может стрелять оружием рук и оружием торсов стреляющим в переднюю арку, ударять или использовать дубину; он может делать таран, пинать и выполнять атаку смерть сверху. Кроме того, БатлМех получает ограничения, описанные в переноске грузов, ниже.

ПОЖАРЫ

Судьба многих сражений зависит не от навыков или способностей участвующих солдат, а от распространения огня на полях сражений. Игроки могут использовать следующие правила, чтобы моделировать эффекты огня.

Разместите фишки огня в гексах, которые подожжены в течение игры. Для чего используйте фишки произведенные FASA, или создайте собственные. После начала пожара, огонь продолжает гореть до конца игры, или до тех пор пока в гексе не останется ничего, что еще могло гореть (если горящий гекс лесной, он превращается в обломки (неровный ландшафт)), если горит здание оно превращается руины (щебень).

Здания: За каждый ход, когда здание горит, оно теря-

ТАБЛИЦА ПОДВОДНОЙ ЛИНИИ ВИДИМОСТИ

Атакующий:	Цель:				
	Под водой[1]	Поверхностная морская	Воздушная	Наземная[2]	БатлМех на глубине 1
Под водой[1]	Да	Да	Нет	Нет	Да[4]
Поверхностная морская	Да	Да	Да	Да	Да[3]
Воздушная	Нет	Да	Да	Да	Да[3]
Наземная[2]	Нет	Да	Да	Да	Да[3]
БатлМех на глубине	Да[6]	Да[5]	Да[5]	Да[5]	Да[7]

[1]Включая стоящих БатлМехов на глубине 2+ и лежащих БатлМехов в глубине 1.
[2]Включая БатлМехов на Уровне 0+.
[3]С модификатором попадания +2 (+3 за частичное перекрытия и -1 за нахождение в воде); используйте таблицу Локации удара БатлМеха.
[4]С модификатором попадания +2 (+3 за частичное перекрытия и -1 за нахождение в воде); используйте таблицу Локации пинка БатлМеха.
[5]Может стрелять только оружием установленным в торсе, руках или голове,
[6]Может стрелять только оружием установленным в ногах.
[7]Может стрелять только оружием установленным в ногах по ногам или оружием установленным в верхней половине тела по верхней половине тела (+3 за частичное перекрытия и -1 за нахождение в воде).

ТАБЛИЦА ПОЖАРА

Начало пожара	
Тип оружия	**Необходимое число**
Огнемет	4+
Зажигательные РДД	5+
Энергитическое оружие[1]	7+
Ракетное или баллистическое[2]	9+
Инферно	Автоматически
Модификаторы	
Лес	0
Легкое здание	0
Среднее здание	+1
Крупное здание	+2
Укрепленное здание	+3
Другой ландшафт	Пожар не может начинаться или распространяться
Распространение пожара	
Подветренный гекс	9+
Подветренный гекс на 60°	11+
Подветренный за негорящим гексом	+3

[1]Нельзя использовать Малый лазер или УД малый лазер, или любой из типов Микро лазеров.
[2]Нельзя использовать Винтовку гаусса, РБД-2 или стандартные пехотные РБД.

ет 2 пункта КФ. Если БатлМех перемещается через горящее здание, он получает нормальное повышение температуры от огня, вместе со всеми другими повреждениями.

СЛУЧАЙНЫЕ ПОДЖОГИ

Оружие, достаточно мощное чтобы разбить БатлМеха одним ударом может создать обширное сопутствующее разрушение, наиболее разрушительное из которого является пожар. Игроки могут использовать следующие правила, чтобы представить случайные пожары.

Юнит, пытающийся очистить лесной гекс (*см. Очистка леса, с. 72*) рискует случайно поджечь лес. Чтобы представить этот риск, игрок бросает 2D6 перед каждой попыткой очистки. При результате 5 или меньше, лес случайно поджигается вместо нормальной очистки.

Если оружейная атака против юнита, занимающего лесной гекс, промахивается по своей цели и оружие может вызвать пожар (см. *Специальные поджоги* ниже), атакующий игрок бросает 2D6, чтобы определить, не поджигает ли он этот гекс. При результате 2 или 3, гекс загорается. Здание не может быть подожжено случайно.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОДЖОГИ

БатлМехи несут много оружия, способного к поджогу лесных гексов. После начала пожара, огонь легко распространяется от гекса к гексу, производя наращивание температуры БатлМехам, перемещающимся через эти гексы либо стоящим в них. Различные типы оружия обладают различными возможностями для поджога.

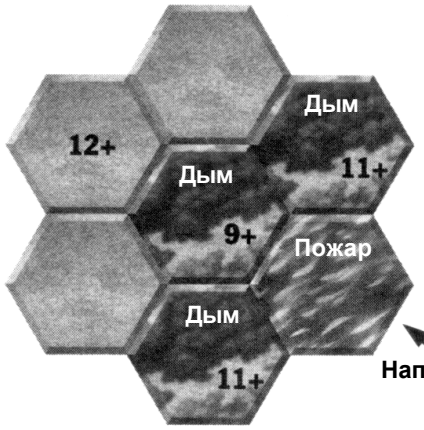
Игроки, которые намереваются поджечь что-либо, могут объявлять, что их юнит стреляет из своего оружия в любой лесной гекс или гекс со зданием. Стандартное оружие пехоты, за исключением огнеметов, не может использоваться, для поджога чего-либо. Измените базовое число попадания на -4 для неподвижной цели при такой атаке, а также нормальным движением атакующего и другими соответствующими модификаторами. При успешной атаке, игрок бросает 2D6, и консультируется с таблицей Пожара, чтобы определить, начался ли пожар при этой атаке. Если атака начинает пожар, расположите фишку огня на этом гексе. Успешные многократные попытки поджечь не делают огонь больше.

БатлМех стреляет из двух своих ППЧ в среднее здание в попытке поджечь его. Оба атаки попадают. Энергетическое оружие обычно поджигает при результате броска 7 или выше, но игрок должен модифицировать необходимое число на +1, потому что цель является средним зданием, конечное число 8. Игрок выбрасывает 9 и 10. Поскольку первая попытка успешна, второй бросок не имеет никакого дальнейшего эффекта, но здание загорается.

ЭФФЕКТЫ ОТ ПОЖАРОВ

В течение фазы температуры БатлМех, занимающий горящий гекс получает дополнительно 5 пунктов температуры. БатлМех также получает 2 пункта температуры за каждый горящий гекс, через который он перемещался в течение фазы движения. На юнит, занимающий гекс, подожженный в течение фазы атаки этого хода, пожар не будет воздействовать до фазы температуры следующего хода.

Не БатлМех юниты: Если игрок управляющий не БатлМех юнитом бросает 2D6 с результатом 8 или выше, юнит, который заканчивает свою фазу движения на земле в горящем гексе или перемещается по земле через горящие гексы, разрушен. Игрок должен делать такой бросок, каждый раз когда юнит находится в горящем гексе.



Пожар распространяется в гексы по направлению ветра

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПОЖАРОВ

Пожары на полях сражений могут распространяться от гекса к гексу в направлении ветра через лесные гексы и гексы со зданиями, но они не могут распространяться через другие типы ландшафта.

Определение направления ветра

В начале игры, объявите одну сторону гекса на мапшите направлением 1, считая стороны гекса по часовой стреле от 1 до 6. Бросьте 1D6. До конца игры, ветер будет дуть в направлении, обозначенным выпавшим результатом этого броска.

Определение распространения пожаров

В течение конечной фазы каждого хода проверьте распространение пожаров на карте в другие гексы. Бросьте 2D6 для смежного гекса, находящегося непосредственно по ветру от гекса с пожаром.

Если результат равен или больше 9 и если этот гекс может загореться (см. таблицу Пожара), пожар распространяется в этот гекс. Также бросьте 2D6 для каждого из двух гексов, смежных с горящим гексом и находящимися

на одну сторону гекса вправо и влево (60 градусов) от направления ветра (образуя, что то похожее на «арку стрельбы»). Если результат равен или больше 11 и гекс может загореться, пожар распространяется в этот гекс.

Гекс который может загореться, находящийся непосредственно по направлению ветра от гекса с огнем, но отделенный от пожара не горящим гексом, также может загореться. Бросьте 2D6. При результате 12, огонь распространяется непосредственно в этот гекс.

Если гекс предрасположен к возгорания из-за его отношений с несколькими соседними горящими гексами, то следует отыграть все возможные варианты руководствуясь таблицей Пожара.

ДЫМ

Дым распространяется от пожара в смежный гекс, находящийся непосредственно по направлению ветра и к двум смежным гексам расположенным на 60 градусов от направления ветра (то есть, три смежных гекса «арки стрельбы»). Пожар не создает дым в собственном гексе (хотя ветер может сделать это так). Обращайтесь с гексом заполненным дымом, как если бы это был густой лес для определения линии видимости и модификаторов попадания. Дым заполняет собой гекс, на два уровня выше ландшафта, который он занимает.

СБРОС БОЕПРИПАСОВ

В течение игры, игрок может сбросить боеприпасы, которые несет его БатлМех. Он выполняет это, открывая люки загрузки боеприпасов находящиеся на спине БатлМеха и сбрасывая боеприпасы.

В течение конечной фазы хода, игрок может объявить, что его БатлМех сбросит боеприпасы в течение следующего хода. Юнит может сбросить любой слот или все боеприпасы, которые он несет, но боеприпасы должны быть выброшены целым слотом; если какой-то боекомплект в слоте сбрасывается, весь боекомплект в этом слоте должен быть сброшен. Сброс выполняется в течение следующего хода.

Когда игрок объявляет, что его юнит будет сбрасывать боеприпасы, эти боеприпасы больше не доступны для использования. Однако, боеприпасы фактически находятся в БатлМехе до конечной фазы следующего хода. Для этого хода, боеприпасы остаются внутри в их обычной локации и критическом слоте, и подверженны эффектам наращивания температуры и критических попаданий.

БатлМех, который сбрасывает боеприпасы, не может бежать или прыгать в этом ходу. Любое попадание в сбрасывающий боеприпасы Мех в любую тыловую локацию торса в течение фазы оружейной или физической атаки причиняет обычное повреждение, но этот удар также причиняет вред всем сбрасываемым боеприпасам, которые могут взорваться при этом ударе. (Боеприпасы могут храниться во многих различных локациях БатлМеха, но они загружаются и выгружаются через задний торс.)

Сброшенные боеприпасы, не могут быть взорваны или использованы для любого типа атаки.

ПротоМехи: ПротоМехи не могут сбрасывать боеприпасы.

СКРЫТЫЕ ЮНИТЫ

В начале игры, каждая сторона может тайно спрятать на карте некоторое количество юнитов, определенное текущим сценарием или согласием всех игроков. Игроки должны записать номер каждого гекса, в котором скрыт юнит, и определить направление лицевой стороны этого юнита.

Скрытые юниты останутся скрытыми, пока они не начнут атаковать или двигаться, или пока вражеский юнит не пройдет через их гекс, попытается войти в их гекс или закончит свое движение, в гексе смежным с гексом со скрытым юнитом.

Если игрок не планирует перемещать скрытый юнит в течение фазы движения, скрытые юниты не учитываются при определении порядка движения в течение фазы движения. Если игрок планирует перемещать скрытый юнит в течение хода, он должен показать местонахождение своего юнита и помещает его на мапшит в начале фазы движения этого хода. Если игрок планирует атаковать используя скрытый юнит, он должен показать местонахождение своего юнита и поместить его на мапшит в начале фазы оружейной атаки. Скрытые юниты, обнаруженные противником в течение фазы движения не могут двигаться в течении этой фазы.

Если юнит пытается войти в гекс, содержащий скрытый юнит и если бы, делая так он нарушил правила складывания (*смотри Складывание, с. 21*), перемещающийся юнит немедленно заканчивает свое движение а скрытый юнит, появляется на мапшите.

БатлМехи: БатлМехи не могут быть скрыты в ровных или с дорожным покрытием гексах.

ВЫСТРЕЛЫ В УПОР СКРЫТЫМИ ЮНИТАМИ

Когда вражеский юнит заканчивает свое движение или перемещается в гекс смежный, с гексом занятым скрытым юнитом, скрытый юнит может немедленно сделать атаку выстрелом в упор. Юнит может стрелять из оружия только имея необходимые арки стрельбы для соответствующего оружия на расстоянии 1. Скрытый юнит может немедленно повернуть свой торс или башню, чтобы навести свое оружие на цель. Не модифицируйте базовое число попадания движением или ландшафтом. Любое повреждение получает эффект немедленно в течение фазы движения, а результаты могут затронуть действия обстрелянного юнита в остальной части фазы. Атакующий выстрелом в упор юнит, не может двигаться, стрелять снова, делать физические атаки или выполнять любые другие действия в течение этого хода.

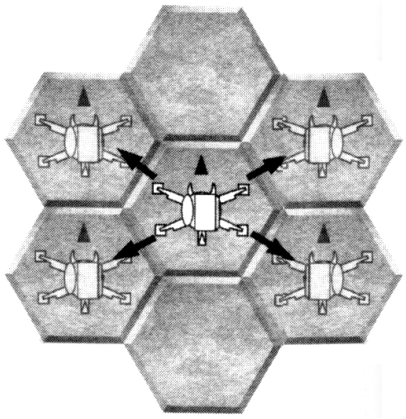
УКРЕПЛЕННЫЕ ПОЗИЦИИ

Имея достаточно времени, защищающиеся юниты могут улучшить обороноспособность, используя естественные особенности ландшафта. Если обе стороны согласны использовать правило укрепленных позиций то юниты, которые начинают игру на мапшите, могу использовать укрепленные позиции. Рассматривайте эти полевые укрепления как легкие здания с КФ 15. Эти позиции не затрагивают в любой манере линию видимости или движение, а также юниты не могут подниматься на крышу укрепленных позиций, чтобы увеличить свой уровень возвышения. Примените стандартные модификаторы ландшафта к любым юнитам находящимся в укрепленных позициях. Юниты, которые начинают игру в укрепленных позициях, могут также использовать правило *Скрытых юнитов*, см. выше.

ЧЕТЫРЕХНОГИЕ БАТЛМЕХИ

Четырехногие Мехи, доступные в *BattleTech* обычно используют те же самые правила как и двуногие БатлМехи. Игроки, которые желают дать четырехногим БатлМехам (известными как Квад) уникальную роль в своих играх, могут использовать следующие правила. Если не заявлено иначе, используйте правила для двуногих БатлМехов.

ПротоМехи: ПротоМехи не могут быть четерехногими.



Возможные боковые движения (1 дополнительный ПД за каждый гекс)

СТРОИТЕЛЬСТВО

Замените локации правой и левой рук дополнительным набором ног при строительстве четырехногого БатлМеха. Эти дополнительные ноги имеют такое же число боксов внутренней структуры как у стандартных ног, поэтому на них можно устанавливать дополнительную броню. Этот второй набор ног располагает меньшим количеством мест, для установки оружия и другого оборудования, в отличии от рук, как показано в таблице Критического пространства, с. 115, Квад Мехи имеют меньшее количество критических слотов, чем двуногие Мехи.

ДВИЖЕНИЕ

Уникальная конфигурация дает четырехногим Мехам некоторые преимущества движения по сравнению с двуногим БатлМехам, главным образом способность выполнять боковые движения и улучшение конечного числа навыка пилотирования.

Боковое движение

Квады могут выполнять специальное движение, которое позволяет им двигаться в сторону или боком, без поворота лицевой стороны. Квад, который использует боковое движение, может переместиться в любой смежный гекс, который не прилегает к его переднему или заднему гексу, при сохранении его первоначального направления.

При боковом движении расходуется 1 дополнительный пункт движения в дополнение к стоимости перемещения в необходимый гекс. Обратите внимание, чтобы двуногим БатлМехам эффективно исполнить тоже самое действие потребуется 1 дополнительный ПД на поворот лицевой стороны.

Бросок навыка пилотирования

Свойственная четырехногим БатлМехам стабильность, позволяет им легко избежать падения при движении. Пока ни одна из ног Квада не разрушена, добавляют модификатор -2 ко всем броскам навыка пилотирования, сделанным чтобы избежать падений. Например, Тарантул пилотируемый МехВоином с навыком пилотирования 5 нуждался бы в числе 3 или большем (5 - 2) при броске навыка пилотирования, чтобы устоять при входе в водный гекс глубиной 2. После успешного тарана, этот quad остался бы стоять при броске 5 или больше (5 + 2 - 2).

После того, как они падают или ложатся на землю, четырехногие Мехи очень легко могут встать снова. Для упавшего квада, чтобы встать не требуется бросок навыка пилотирования (пока одна или больше ног не были разрушены; см. Повреждение ног ниже), хотя применяются обычные затраты ПД на вставание и применяется повышение температуры при вставании.

БИТВА

Используйте следующие правила битвы для четырехногих БатлМехов.

Вращение торса / поворот башни

Четырехногие Мехи не могут поворачивать торс.

Стрельба лежа

Из-за своего физического строения, четырехногим Мехам не надо поднимать себя при стрельбе лежа, поэтому выстрелы у них происходят в той же самой манере как и при нахождении на ногах.

Физические атаки

Поскольку они не имеют рук, четырехногие Мехи не могут делать удары рукой, толкать или атаковать дубиной. Они могут делать атаку пинком, одной из своих передних ног, пока они не получили критическое попадание в актуатор бедра. Они могут делать таранные атаки обычно и в случае с квадом способным к прыжку, выполнять атаку смерть сверху как обычно.

Таблица локации попадания

Применяйте все повреждения, которое попадают в правую или левую руку правой или левой передним ногам, соответственно. Примените все повреждение, которые получают правая или левая нога правой или левой задним ногам, соответственно.

Повреждение ног

Рассчитывайте, что каждое критическое повреждение попадания будет совокупным. Каждый поврежденный критическим попаданием актуатор Бедра уменьшает ПД ходьбы четырехногого Меха наполовину. Таким образом, три разрушенных актуатора Бедра сокращают ПД ходьбы Квад до восьмой части его первоначальной нормы и пилот должен модифицировать конечный навык пилотирования на +4 (+6 для трех разрушенных актуаторов Бедра и -2 за четырехногую конструкцию).

Отдельная разрушенная нога немедленно заставляет квад упасть и убирает все преимущества движения и битвы, полученные от четырехногой конструкции: Мех не может больше выполнять боковое движение; пилот теряет -2 модификатор броска навыка пилотирования; он должен делать успешные броски навыка пилотирования, чтобы встать после падения; он должен поддерживать себя одной из своих передних ног, чтобы стрелять лежа и получает +2 модификатор от стрельбы лежа. Кроме того, любые штрафы, связанные с поврежденными актуаторами ноги в разрушенной ноге теперь игнорируются, вместо этого заменяются штрафом -1 ПД.

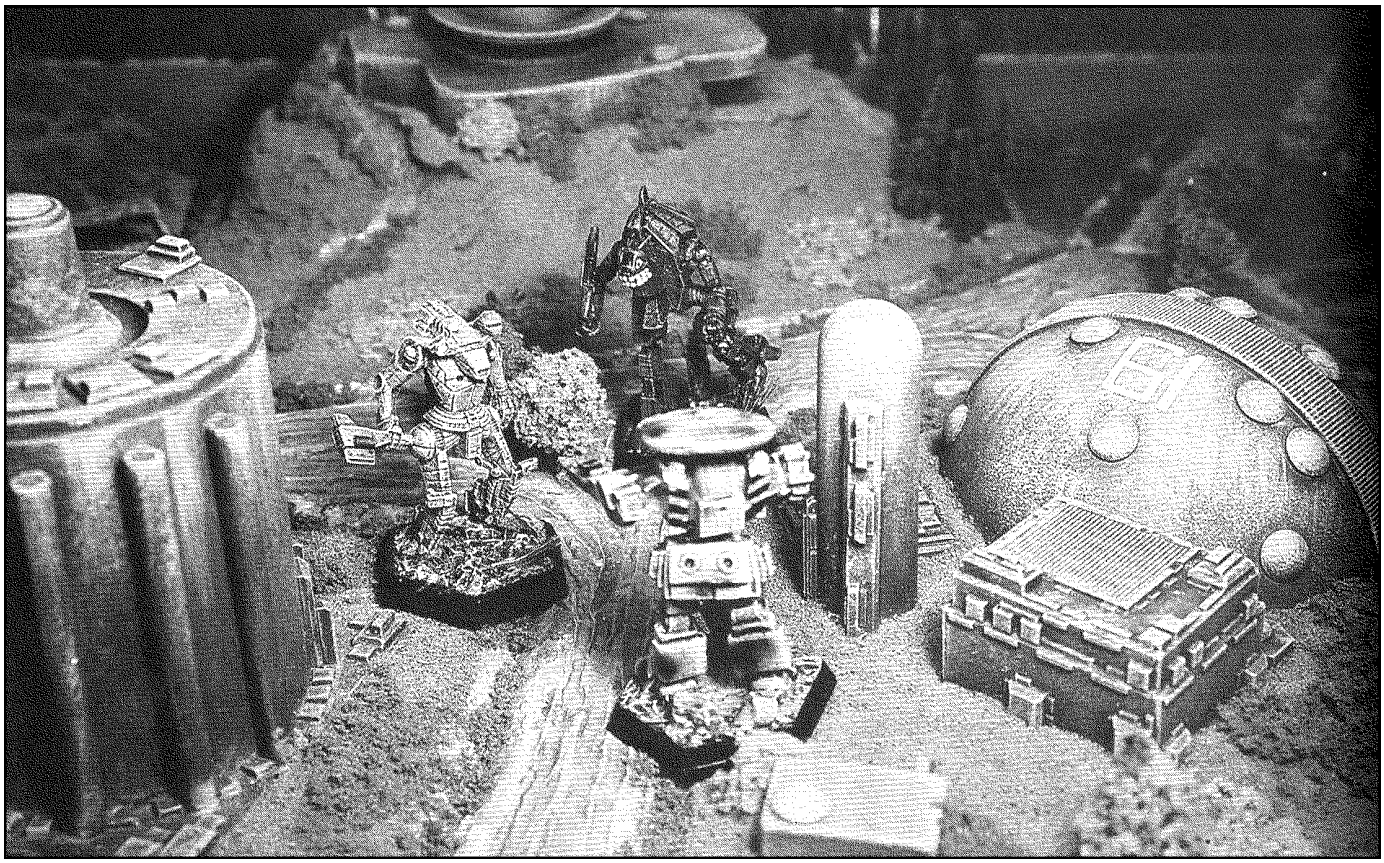
После потери двух ног, квад функционирует с такими же ограничениями, как и двуногие Мехи, которые потеряли одну ногу: он немедленно падает; имеет только 1 ПД; бросок навыка пилотирования модифицируется +5; и так далее.

После потери трех или четырех из своих ног, квад не может двигаться вообще. Он автоматически падает и имеет 0 доступных ПД. Он не может держать себя для стрельбы.

ТЕМПЕРАТУРА

Все четыре ноги четырехногого БатлМеха погружаются полностью при нахождении в водном гексе уровня 1. Это позволяет всем находящимся в ногах радиаторам использовать двойную эффективность до максимума, показанного в таблице Пунктов температуры, с. 47.

ПРАВИЛА МИНИАТЮР



Игроки, желающие добавить больше визуального реализма в игру *BattleTech*, могут использовать содержащиеся в этой главе правила, чтобы преобразовать игру с мапшитами в систему настольной игры с миниатюрами. Преимущество такого масштаба дает настольной игре с миниатюрами третье измерение и легкое определение линии видимости. Мапшиты преобразуются в скопление холмов, деревьев, дорог и зданий, живой ландшафт усиливает стратегию игры.

Эти правила предполагают, что игроки используют миниатюры БатлМехов, транспортных средств и пехоты от фирмы Ral Partha.

ПОДГОТОВКА МИНИАТЮР

Игроки должны подготовить миниатюры к игре, собирая их (и раскрашивая, при желании).

Мы рекомендуем, чтобы игроки окрашивали свои миниатюры растворимыми в воде акриловыми красками, чтобы добавить реализм и визуальное восприятие игры. Ral Partha производит обширный набор акриловых красок, основанных на воде, для использования в этих целях, который доступен в большинстве хобби-магазинов, наряду с кисточками и примерами раскраски.

Миниатюры могут быть быстро окрашены, используя описанные здесь основные методы, не требующие твердой руки или очень маленьких кисточек. Двух хороших, мягких кисточек, № 1 и № 2, будет достаточно.

Перед раскраской подготовьте миниатюру. Если ее требуется собрать, сделайте это перед покраской. Сначала, удостоверьтесь, прилегают ли части миниатюры друг к другу должным образом. Используйте хобби-нож или булавку, чтобы очистить места крепления, для более плотного соединения. Промойте все части в воде с мылом и просушите их, затем используйте клей Super Glue или эпоксидную смолу, чтобы соединить все части вместе. Мы рекомендуем Super Glue, который сможет заполнить любые промежутки. После этого приклейте на модель антенны (если они есть). Для надежной установки антенн, просверлите отверстие на 1/8 дюйма глубины, используя булавку или сверло 0,5 мм. После всего этого, используйте Super Glue или эпоксидную смолу, чтобы установить юнит на шестиугольное основание, помещая миниатюру в центр, выравнивая перед одной из сторон. Чтобы заполнить пустоты основания, используйте любой наполнитель, доступный в хобби-магазинах.

После этого, удостоверьтесь, что миниатюра полностью чиста и суха, затем нанесите распылителем грунтовку на миниатюру. Дайте грунтовке полностью высохнуть перед началом окраски миниатюры. Эта грунтовка позволит более прочно удержать краску на металлической поверхности миниатюры.

После нанесения грунтовки, перед процессом окрашивания необходимо выбрать цветовую схему. Для основного заполнения, выберите один цвет например — коричневый, зеленый или красный, и используйте светлый, средний или темный оттенок этого цвета, чтобы окрасить миниатюру. Например, если вы планируете сделать основную цветовую схему миниатюры коричневой окраски, вы могли бы использовать Autumn Gold, Wood Brown или Brown из наборов Autumn Colors фирмы Ral Partha.

Сначала, используйте кисточку No.2, чтобы нанести основной оттенок на всю поверхность миниатюры. Вы можете использовать аэрограф для нанесения основного оттенка. Дайте миниатюре полностью просохнуть.

Затем, выполните лессировку на всей поверхности миниатюры, которая просто растворит краску темного оттенка. Чтобы провести лессировку, смешайте три части воды или больше с одной частью краски, растворив краску до плотности чернил.

Краска при лессировке заполнит щели и сгибы миниатюры, затенит места крепления и другие внутренние детали. Примените промывку к углублениям миниатюры и получите средний оттенок, для создания изношенного вида фигуры. Если вы предпочитаете, чтобы миниатюра выглядела новой, используйте маленькую кисточку, для нанесения лессировочной краски только на определенные области модели.

Затем, используйте способ сухой кисти для нанесения легкого оттенка на миниатюру. Этот способ заключается в следующем: опустите мягкую кисточку № 2 в краску, затем прочистите ее от краски на газете, пока на кисточке почти не окажется краски. После этого слегка касайтесь миниатюры кисточкой. Оставшаяся краска на кисточке выдвинет на передний план выпуклые части миниатюры.

Теперь, используйте маленькую кисточку, чтобы доработать необходимые детали. Например, покрасьте остекление кокпита светло синей краской, добавьте небольшое количество цвета различным частям оборудования, используйте черную краску вокруг выходов стволов оружия или установок ракет, добавьте красной к наконечникам любых торчащих ракет и окрасьте провода антенн черным.

Наконец, покрасьте основание миниатюры зеленой краской, чтобы оно более соответствовало ландшафту, и нанесите некоторое количество коричневого цвета на влажную краску, чтобы отобразить земную поверхность. Дайте всему этому высохнуть.

Очень важно, чтобы все миниатюры, были установлены в центре гексагонального основания. Основание определяет арки стрельбы БатлМеха, направления его атак, падения и перемещения, почти таким же образом, как и в игре *BattleTech* с мапшитами.

Сориентируйте переднюю сторону миниатюр БатлМехов и транспортных средств с одной из сторон гекса. Для пехоты, используйте миниатюру подразделения. Чтобы представить взвод пехоты — установите семь фигурок пехотинцев, несущих одинаковое оружие на одном основании. Точки бронированной пехоты должны иметь пять фигур, установленных на основании, а бронированные отделения Внутренней Сферы — четыре. Нанесите идентификационный номер на одной из наклонных сторон гексагонального основания.

ПОДГОТОВКА ЛАНДШАФТА

Как только будут готовы миниатюры, игроки должны создать ландшафт, на котором будут сражаться их миниатюры. Мы рекомендуем, чтобы игроки использовали игровую поверхность, размером, по крайней мере, не меньше трех футов в длину. Такие габариты поверхности ландшафта, позволяют сделать поле битвы достаточно интересным. В идеале, игровая поверхность должна быть размером, хотя бы шесть футов на четыре или больше.

Для новичков, фактически любые предметы, найденные дома, могут использоваться как миниатюрный ландшафт. Пустые коробки, трубки и палочки могут быть объединены, для создания необходимого (если не реалистичного) пейзажа игры. Следующие разделы описывают способы создания различных элементов 3D ландшафта, для их более реалистичного изображения на столе.

РОВНЫЙ ЛАНДШАФТ

Для создания ровного ландшафта, стол просто покрывают мягкой зеленой тканью. Можно использовать ткани различных оттенков, для создания земной поверхности с различным покрытием. Для имитации мелкой растительности, используйте ландшафтные материалы, типа лишайника и трав различных форм и грубости, которые могут быть найдены в любых хобби-магазинах или магазинах по продаже железнодорожных моделей.

ХОЛМЫ

Сделайте холмы из зеленого Стирофома, толщиной от 1/2 до 3/4 дюйма. Каждая пластина Стирофома представляет собой 1 уровень высоты. Соберите холмы различных уровней, складывая контуры уровней друг на друга. Результат должен походить на контурную карту. Каждый контур холма должен быть обрезан и сформирован индивидуально, затем сложен вместе, чтобы сделать холмы различной высоты и размеров.

При складывании уровней, оставьте достаточные выступы, на низких уровнях, чтобы позволить установить на них миниатюры. Если такая область получится не достаточно большой для установки миниатюр, эта поверхность будет рассматриваться как грань утеса.

Преимущество использования Стирофома состоит в том, что ему легко придать необходимую форму и размер. При использовании белого Стирофома, покройте его зеленой краской для ландшафта от моделей железных дорог. Зеленый Стирофом может быть найден почти в любом цветочном магазине или хобби-магазине, а также в некоторых магазинах торгующих различными хозяйственными инструментами.

ДЕРЕВЬЯ

В хобби-магазинах и магазинах продающих железнодорожные модели можно найти большое количество разнообразных деревьев. Чтобы создать редкий лес, сделайте основание (см. ниже) и установите на нем группу деревьев, с интервалом приблизительно в 3 дюйма. Кроме того, сделайте отдельные деревья на основаниях в 2 1/2 дюйма диаметром. Эта комбинация позволит создать вам редкий лес определенной формы, и преобразовывать его в густой лес, помещая отдельные деревья среди деревьев, установленных на большом основании.

Основание может быть сделано из любого достаточно крепкого, для удержания деревьев, материала. Окрасьте основание тем же самым оттенком зеленой цвета что и ваша ткань, изображающая землю. Для большей реалистичности, окрасьте основание и материал вокруг него, чтобы представить траву.

Другой способ создания лесной области состоит в выделении края леса лишайником, и размещении отдельных деревьев в районе этой границы, с необходимой плотностью. Продающийся лишайник имеет разнообразные цвета, поэтому им можно создать неплохой инопланетный ландшафт.

ВОДА

Чтобы создать реки, протоки и озера, используют один из ниже приведенных способов. Самый простой — использовать мягкие синие ткани. Другой — использовать тонкий лист прозрачной пластмассы (стекла) необходимого очертания. Для более реалистичного эффекта, окрасьте нижнюю сторону пластмассы в различные оттенки синего цвета. Используйте темную синеву, для представления глубокой воды, начиная с самого темного синего оттенка в центре стекла. Некоторые поставщики железнодорожных моделей продают готовые пластмассовые пластины «воды», которые могут быть обрезаны до необходимых размеров. Более простой и менее дорогой способ для создания водной поверхности состоит в использовании для этих целей синей цветной бумаги различных оттенков, имитируя тем самым различные уровни глубины.

ДОРОГИ / МОСТЫ

Соответствующие материалы для создания дорог и мостов могут быть найдены в хобби-магазинах и магазинах продающих железнодорожные модели. Используйте гравий для имитации грунтовых дорог, щебеночного покрытия и бетона. Использование масштабных мостов «Z

gauge» будет наиболее близко к масштабам миниатюр Ral Partha, использующихся в *BattleTech*.

ЗДАНИЯ

Здания, соответствующие игре с миниатюрами *BattleTech* могут также быть найдены в хобби-магазинах и магазинах продающих железнодорожные модели. Мы рекомендуем масштабные изделия «Z gauge». Резинопластичные здания, производимые для настольных военных игр могут быть использованы, для сборки зданий применимых к вашим собственным условиям. Они требуют небольших затрат времени и малых усилий для установки.

Если в вашей игре имеются прыгающие БатлМехи, вы можете использовать здания с плоскими крышами. Помните, что каждые от 1/2 до 3/4 дюйма высоты представляет собой 1 уровень высоты. Нанесите конструктивный фактор (КФ), на основание каждой модели здания.

РУИНЫ

Вы можете использовать подручные материалы, чтобы имитировать руины и развалины. Сломанные здания, части, оставшиеся от создания других типов ландшафта могут быть «разобраны» слесарным инструментом, паяльником и/или горячим ножом. Пожалуйста, будьте очень осторожны при использовании этих инструментов. Результаты «работы» должны напоминать то, что было взорвано, сломано или сожжено.

НЕРОВНЫЙ ЛАНДШАФТ

При создании неровного ландшафта, используйте щебень, мелкие частицы лишайника, прутиков и почвы. Если, при создании неровного ландшафта, вы наклеите эти материалы на основание, то его легко будет использовать несколько раз.

БОЛОТО

Мы рекомендуем создать болотный ландшафт на основании водного, используя черные, зеленые и коричневые цвета, для изображения темной воды. Добавьте малые частицы лишайника, чтобы обозначить тростники и пучки болотной травы.

ДЫМ

Дым можно смоделировать, используя ватные шарики и если вы желаете, то можете применить серую или черную краску, чтобы сделать его более реалистичным.

ПРЕОБРАЗОВАНИЯ ПРАВИЛ

Приведенные ниже преобразования правил дают возможность управления сражениями *BattleTech* на не разлинованном ландшафте. Это простое преобразование не изменяет основ системы правил *BattleTech*, за исключением линии видимости. Если не отмечено иначе, используйте все стандартные правила *BattleTech*.

Чтобы начать игру *BattleTech* с миниатюрами, игрокам необходимы рулетки, линейки, кубики и заполненные рекордшиты. Перед началом игры, создайте настольный ландшафт, подходящий всем игрокам. Если есть желание, используйте ландшафтные покрытия, чтобы сгладить различия между основаниями.

Нужно отметить, что правила миниатюр несколько менее жесткие, чем стандартные правила, основанные на гексах. Отсутствие гексов, и явно очерченных уровней высоты, означает, что игроки будут иногда использовать собственные суждения, для решения, какие правила будут применяться в каждом конкретном случае, особенно при определении линии видимости. Чтобы гарантировать гладкий ход игры, игроки должны быть разумными в применении этих правил. Из-за особенностей игры с миниатюрами, будут случаться ситуации, когда оба игрока не придут к согласию по некоторым пунктам правил. В этих ситуациях, вместо затягивающегося спора, просто бросают кубики (1D6, 2D6 и тд.), чтобы уладить спор и продолжить игру.

Гексагональный ландшафт: Некоторые изготовители производят ландшафт, который является уже поделенным на гексы. При использовании такого ландшафта, используйте стандартные правила *BattleTech* приведенные в этой книге ранее, вместо этих правил миниатюр.

МАСШТАБ

Стандартный гекс в *BattleTech* равен примерно 30 метрам в диаметре, а 1 уровень высоты равен 6 метрам. Этот масштаб должен быть преобразован в дюймы. Реалистичное преобразование, сравнимое с масштабом миниатюр будет 1 дюйм = 7.5 метров (1 гекс = 4 дюймам), но в таком масштабе, скорости движения и диапазоны стрельбы оружия станут чрезвычайно большими. Для большинства игровых поверхностей, горизонтальный масштаб в 1 дюйм будет равен 15 метрам. Такое соотношение обеспечит лучший размер. По этой причине, мы подразумеваем, что в этих правилах, будет использоваться именно такой масштаб.

Игроки могут также использовать метрическую систему измерения. При использовании масштаба 1 дюйм = 15 метров, принимайте 1 сантиметр = 6 метрам (игроки, использующие метрическую систему измерения должны будут соответственно пересчитать все другие значения, использованные в этих правилах).

Если в правилах не заявлено иначе, когда правила с мапшитами определяют, некоторое число гексов, при игре с миниатюрами умножьте это число на 2 (или на 5 в случае использования метрической системы). Например, если БатлМеха заносит на 3 гекса, правила миниатюр показывают 6 дюймов длины (или 15 см).

Когда целый гекс подожжен, заполнен дымом или ландшафт в нем преобразован, для определения границ этой области используйте окружность вокруг отдельной точки на столе. Радиус этой окружности должен быть 1 дюйм. Когда что-то воздействует на целевой и смежные с ним гексы, границы этой области определяют окружностью с радиусом 3 дюйма. Для этих целей, необходимо иметь несколько специальных лекал, которые дадут возможность удобного представления эти видов эффектов.

Размер основания миниатюры определяет собой габаритные размеры юнита. Если какой-либо эффект накрывает основание миниатюры, то этот юнит попадает в зону воздействия эффекта. Если эффект является пожаром, этот юнит стоит в огне. Если эффект является дымом, этот юнит окружен дымом.

ДВИЖЕНИЕ

В игре с миниатюрами, юнит перемещается на определенное количество дюймов вместо количества гексов. Для преобразования пунктов движения юнита, умножьте ПД ходьбы юнита (или средней скорости) и ПД прыжка на 2. Повторно рассчитайте ПД бега (или максимальной скорости), основанные на его новых ПД ходьбы (или средней скорости).

Например, ПД движения *Тора* были бы преобразованы как показано выше, см. таблицу Пункты движения Тора.

Таблица Расхода движения, показывает такое преобразование для различных типов ландшафта и физических действий.

Обратите внимание, что затраты ПД для входа в ландшафт, такие же как в стандартной игре *BattleTech*, а дей-

ПУНКТЫ ДВИЖЕНИЯ ТОРА

	Правила *BattleTech*	Правила миниатюр
ПД ходьбы	5	10
ПД бега	8	15
ПД прыжка	5	10

ТАБЛИЦА РАСХОДА ДВИЖЕНИЯ

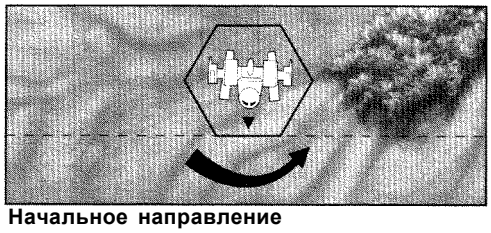
Ландшафт / Действие	
Ровный	1 ПД/дюйм движения
Дорога/Покрытие/Мост	1 ПД/дюйм движения
Неровный	2 ПД/дюйм движения
Редкий лес	2 ПД/дюйм движения
Густой лес	3 ПД/дюйм движения
Легкое здание или Руины	4 ПД
Среднее здание	6 ПД
Крупное здание	8 ПД
Укрепленное здание	10 ПД
Вода	
Глубина 0	1 ПД/дюйм движения
Глубина 1	2 ПД/дюйм движения
Глубина 2+	4 ПД/дюйм движения
Изменение высоты	
Пологий склон	+1 ПД/дюйм движения
Мех, СВВП, Субмарина	+2 ПД/уровень
Пехота, Наземные	+4 ПД/уровень
Поворот лицевой стороны	2 ПД/сторону гекса
Укладывание на землю	2 ПД
Вставание	4 ПД

ствия, вроде вставания и изменения высоты, отражающие скорее расход времени вместо перемещения на расстояние, увеличено в 2 раза.

Выполняйте движение таким же образом как в стандартной игре: игроки объявляют, стоит, идет, бежит или прыгает юнит, все эти действия расходуют ПД. БатлМех или транспортное средство, как и в обычной игре, могут двигаться только вперед или назад.

Расчет затрат на поворот лицевой стороны юнита, идет от его возможностей поворота на сторону гекса. Чтобы определить это, проведите прямую линию по одной стороне гексагонального основания юнита и вращайте его, пока он не встанет в необходимом направлении. Отсчитайте число полных и частичных поворотов сторон гекса, на которое поворачивается основание, от первоначального положения миниатюры. Это и есть число поворота лицевой стороны юнита.

Дженнер хочет повернуться влево. Игрок управляющим им проводит прямую линию по передней стороне его гексагонального основания и поворачивает БатлМех влево, чтобы встать в необходимом направлении. Юнит повернулся на 90 градусов; на одну полную и одну частичную сторону гекса. Этот маневр стоит Дженнеру 4 ПД.



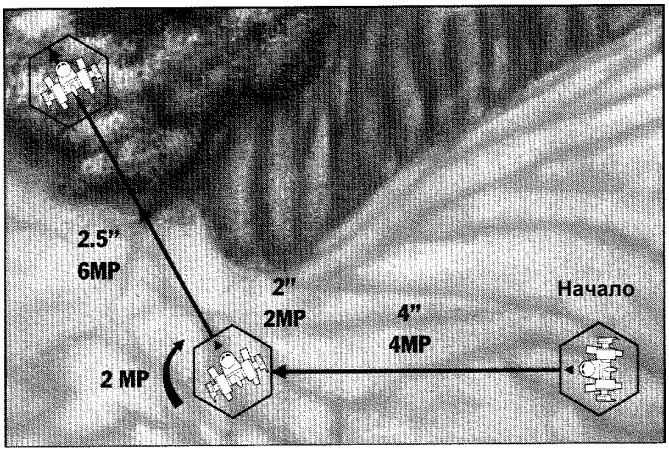
Начальное направление

Финальное направление

При перемещении юнита, рассчитывайте расстояние перемещения от его передней стороны гексагонального основания. Юнит должен расходовать ПД за каждый дюйм или доли дюйма ландшафта, по которому он перемещается. Юнит, входит в какой-то тип ландшафта, когда любая часть его основания попадает в этот ландшафт. (При использовании основания ландшафта, юнит входит в ландшафт, когда он частично накладывается на основание этого ландшафта).

Прыгающий юнит затрачивает только один ПД за дюйм перемещения, независимо от типа ландшафта, через который он перепрыгивает. Температура нарастает из расчета один пункт за 2 дюйма прыжка (или их долей), с минимальным нагревом 3 пункта температуры, независимо от расстояния прыжка.

Дженнер перемещается в позицию для стрельбы в редкий лес справа. Он движется на 4 дюйма вперед по ровному ландшафту (4 ПД), затем поворачивает на одну сторону гекса вправо (2 ПД) и продолжает движение на 4 1/2 дюйма вперед, 2 из которых пришлись на ровный ландшафт (2 ПД) и 2 1/2 дюйма на редкий лес (6 ПД). Полные затраты движения этого маневра будут 4 + 2 + 2 + 6, общим количеством 14 ПД. Обратите внимание, что даже при том, что Jenner перемещается только через 2 1/2 дюйма ландшафта с редким лесом, он расходует ПД как за 3 полных дюймов движения.



Высота

Определение уровня высоты требует некоторых степеней суждения обоих игроков. Если ландшафт, имеет хорошо определяемые границы между уровнями высоты, это будет достаточно простым при расчете ПД юнита, когда он пересекает каждый уровень высоты. С другой стороны, если ландшафт с пологим склоном возвышается постепенно, трудно определить, где начинается или кончается конкретный уровень высоты. Используйте следующие правила при перемещении по такому наклонному ландшафту.

Постепенно снижающийся ландшафт не стоит никаких дополнительных затрат движения, при его пересечении. В действительности, эти виды холмов функционируют как склоны и облегчают изменения уровня высоты. Однако игроки могут решить, чтобы такой вид склона рассматривался крутым. Вообще, если миниатюра не может стоять непосредственно на таком склоне без дополнительной поддержки, этот склон является крутым. Крутой склон стоит дополнительно 1 ПД за каждый дюйм, при перемещении по нему.

СКЛАДЫВАНИЕ

Юниты не могут быть сложены друг на друга при игре с миниатюрами. Как и в стандартной игре, юниты могут двигаться через дружественные юниты, но не могут останавливаться с перекрытием своих оснований.

Пехота: Юниты пехоты, у которых основание прикасается к основанию БатлМеха, могут начинать атаку против БатлМеха, как описано в правилах *Анти-БатлМех пехоты, с. 72*. Юниты пехоты могут грузиться в транспортное средство, если их основание касается основания транспортного средства, по правилам приведенным в *Пехотных транспортах, см. Пехота с. 61*. В то время когда пехота находится внутри носителя, миниатюра пехоты убирается с поля. При выгрузке, юнит пехоты занимает место, где-нибудь вплотную с транспортным средством.

Преграды

Здания, возвышения и другие преграды влияют на движение юнита, если только его основание будет касаться их. Торчащие руки, башни и другие части не имеют никакого эффекта на «габариты» юнита в этом случае. Пока основание юнита может протиснуться в какой-то промежуток пространства, юнит может проходить не получая эффекта от ландшафта, даже если сама миниатюра будет слишком объемная.

БРОСОК НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Бросок навыка пилотирования выполняется согласно стандартным правилам. В случае необходимости броска навыка пилотирования, требуемого из-за перемещения через определенный ландшафт, выполняют только один бросок навыка пилотирования за каждые 2 дюйма (или долей дюйма) ландшафта, который требует броска.

Падение

Эстетически правильнее, не класть миниатюру упавшего БатлМеха на бок. Игроки должны использовать основание Меха, чтобы определить фактическое положение и направление БатлМеха, для боевых целей и будущего движения. Если игроки действительно хотят применять лежащие миниатюры, используйте пустое гексагональное основание, чтобы зафиксировать фактическое положение БатлМеха.

Примените повреждение от падения как обычно. Для этих целей, предположите, что каждая 1/2 дюйма высоты здания равна 1 уровню возвышения (округляя к самой близкой величине 1/2 дюйма при определении высоты).

БИТВА

Если ниже не отмечено иначе, решение битвы происходит в той же самой манере и последовательности как и в стандартной игре *BattleTech*. Обратите внимание, что при падении, скольжении, или толчке используется ориентация основания миниатюры как указатель направления движения юнита.

Линия видимости

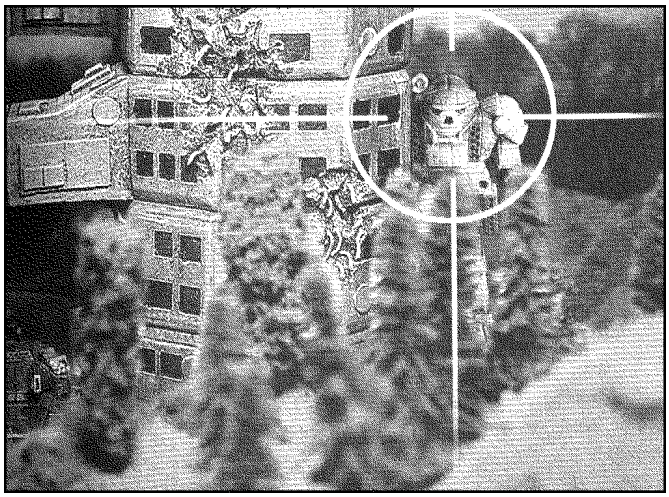
Использование 3D ландшафта и миниатюр делает определение линии видимости, очень простым. Игроки не должны волноваться из-за точного уровня ландшафта, чтобы определить, что вмешивается, а что нет на ЛВ. Вместо этого, игрок нуждается только в простом взгляде к предназначенной цели от миниатюры атакующего, чтобы определить, может ли цель быть замечена. Это может быть сделано, опускаясь на поле битвы до «направления взгляда миниатюры». Если это не возможно, используйте линейки. Для этой цели лучше, использовать тонкую деревянную линейку или узкую но крепкую ленточку, чтобы вы не смогли сместиться при «взгляде» через лес или другие мешающие места, при определении ЛВ. Высоко технологическая альтернатива этому — использовать лазерный указатель, чтобы проверить линию видимости, но такие инструменты довольно дороги. При возникновении конфликта, игроки должны придерживаться справедливых суждений, чтобы определить ЛВ.

ЛВ должна быть проведена из торса атакующей миниатюры (взгляд на высоте плеч), а не от его ног или вершины головы. Если любая часть целевой миниатюры видима стреляющему юниту — ЛВ имеется. Вода является специальным случаем, потому что глубина воды обычно не точно представляется на столе. Миниатюра вместо этого стоит на поверхности воды, а игроки должны вообразить, что она погружена. Если цель находится в воде уровня 1, видна только верхняя половина Меха (от талии и выше). Если атакующий находится в воде уровня 1, он видит ноги своей цели. Как обычно, атакующий или цель в воде уровня 2 или больше полностью скрыты.

При использовании миниатюр, частичное перекрытие не определяется обычным способом. Если любая часть целевого юнита перекрывается зданием, холмом или водой, не применяйте модификатор частичного перекрытия +3 к числу попадания. Вместо этого, выстрел изменяется модификатором только +1. При определении локаций попадания, любые выстрелы, которые попадают в части цели, скрытые ландшафтом, вместо цели поражают сам ландшафт или причиняют повреждение вмешивающемуся зданию. Выстрелы, которые попадают в другие части цели, решаются как обычно.

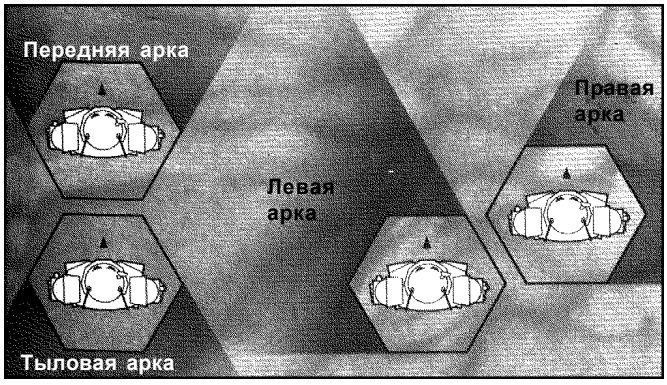
Как и в стандартной игре *BattleTech*, лес не создает частичного перекрытия. При использовании лесных областей на основаниях, ЛВ блокируется 3 или большим количеством «пунктов» леса. В этих расчетах, каждые полные 2 дюйма редкого леса или каждый полный 1 дюйм густого леса, являются одним «пунктом» леса. При использовании моделей отдельно стоящих деревьев, эффекты леса могут быть определены более реалистично. Глядя на целевую миниатюру «глазами» атакующего, цель не может быть замечена вообще, если видна только очень малая часть целевого юнита, в этом случае ЛВ отсутствует.

Иллюстрация вверху показывает, как целевой Мех виден «глазами» атакующего. Поскольку часть цели скрыта зданием, число попадания изменяется на +1. Если бы атака попала в правую руку, то она поразила бы здание. Другие локации попадания решаются как обычно. Лес не обеспечивает частичного перекрытие ногам.



Арка стрельбы

Поскольку нет гексов, по которым можно определить арки стрельбы, в игре с миниатюрами, используйте основание юнита. Проведите прямые линии, чтобы определить арку стрельбы как показано на диаграмме выше. Если любая часть основания цели находится в пределах арки стрельбы, она может быть атакована, используя оружие стреляющее в эту арку.



Однако оружие атакующего Меха, которое скрыто от линии видимости целевого юнита, когда оно перекрыто водой, зданием или холмом, не может использоваться при атаке цели. Другими словами, игрок, делающий атаку должен сначала определить линию видимости с точки зрения собственного Меха, затем определить то каким оружием он может пользоваться при атаке глядя на собственный Мех «глазами» цели. Исключение этого правила — оружие, которое может стрелять не по прямой линии, типа РДД и артиллерии. Такое оружие может использоваться при атаке, с использованием соответствующих правил ведения непрямого огня.

Если целевой Мех в предыдущем примере захотел бы ответить на огонь атакующего Меха, он при атаке не может использовать оружие, находящееся в правой руке, потому что эта локация блокируется ландшафтом.

Расстояние

Изменение масштаба делает необходимым преобразовать диапазоны действия оружия, способом подобным преобразованию движения. Умножьте самое большое короткое, среднее, и длинное расстояние действия оружия для всех типов на 2, чтобы преобразовать эти расстояния для игры с миниатюрами. Например, Средний лазер Внутренней Сферы имел бы следующие расстояния стрельбы: короткое до 6 дюймов; среднее до 12 дюймов; длинное до 18 дюймов.

При использовании миниатюр, расстояние измеряется не от центра ее основания, так как трудно достигнуть центра основания стоящей миниатюры, а от основания атакующего до основания цели, используя самое короткое расстояние между их гранями. Если цель является зданием, измеряйте до самой ближней, к атакующему, части строения. Если цель — лес или точка на земле (вроде минного поля), расстояние измеряется до самой близкой точки основания ландшафта. Обратите внимание, что, если расстояние больше необходимого даже на долю дюйма, чем максимальное расстояние для текущего диапазона, то применяется следующая дистанция стрельбы.

Модификаторы попадания

Используйте стандартные, модификаторы попадания ко всему, кроме леса. Если игроки используют лесные зоны сделанные на основаниях или если они используют для леса модели деревьев, модификаторы попадания в лесной ландшафт применяются по-другому.

При использовании лесных зон на основаниях, примените +1 модификатор к броску попадания за каждые 2 полных дюйма вмешивающегося редкого леса и +1 за каждый 1 полный дюйм вмешивающегося густого леса. Если основание целевого юнита накладывается на основание леса, он рассматривается находящимся в лесу и применяется модификатор нахождения цели в лесу.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ОРУЖЕЙНОЙ СТРЕЛЬБЫ: ДОБАВЛЕНИЯ ДЛЯ МИНИАТЮР

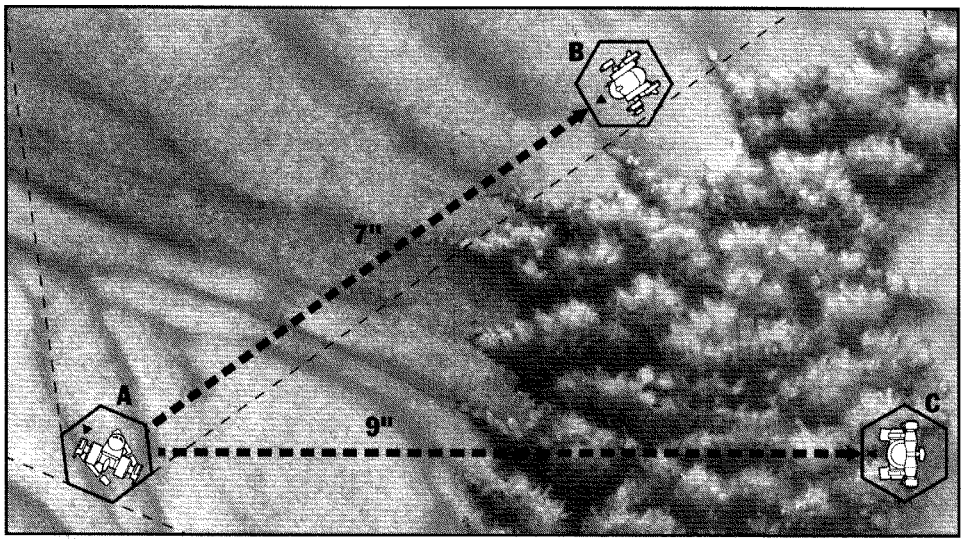
Расстояние и Ландшафт	
Минимальное расстояние	+1 за минимальное расстояние +1 добавочно за каждые 2"
мень	ше минимального рас-
стояния	
Редкий лес	+1 за каждые 2" проходящего леса +1 если цель в редком лесе
Густой лес	+1 за каждый 1" проходящего леса +2 если цель в густом лесу
Цель	
Частичное перекрытие	+1*
Движение	
меньше 6"	0
как минимум 6"	+1
как минимум 10"	+2
как минимум 14"	+3
как минимум 20"	+4
прыгнула	+1 дополнительно

* Эффект частичного перекрытия при броске попадания см. Линия видимости с. *100*

При использовании отдельно стоящих деревьев, эффекты леса могут быть определены более реалистично. Для этого смотрят на целевую миниатюру «глазами» атакующего юнита. Если почти весь целевой юнит видим, применяют модификатор +1. Если около половины целевой миниатюры закрыто деревьями, применяют модификатор +2. Если больше половины юнита закрыто деревьями, но цель все еще видима (то есть, имеется ЛВ), применяют модификатор +3.

Используйте таблицу Модификаторы оружейной стрельбы: Добавления для миниатюр на с. 101, чтобы определить модификаторы числа попадания вызванные движением цели. Используйте только единственный, самый высокий модификатор, который будет применяться, плюс при необходимости модификатор прыжка цели .

На диаграмме, Мех А оборудован РДД-15 в каждой руке и двумя Средними лазерами в торсе. Его торс повернут вправо, и имеет две возможные цели. Мех С попадает в арку стрельбы правой стороны Меха А, поэтому можно стрелять только РДД 15 установленной в правой руке. Цель находится на расстоянии 9 дюймов, то есть на минимальном расстоянии действия РДД (12 дюймов). Модификатор минимального расстояния будет +2 (+1 для 12 дюймов (минимальное расстояние), +1 дополнительно за 10 дюймов (меньше минимального расстояния). Выстрел должен пройти через 5 дюймов редкого леса, добавляя к выстрелу модификатор +2.



Мех В находится в передней арке стрельбы Меха А. Это означает что все оружие Меха А, может стрелять в Меха В, На расстоянии 7 дюймов. РДД имеет модификатор минимального расстояния +3, ландшафт не вмешивается в путь снарядов. Короткое расстояние стрельбы Medium лазера – до 6 дюймов, значит цель находится на среднем расстоянии стрельбы, добавляя модификатор расстояния +2. Само собой разумеется, Мех А предпочтет стрелять в Мех В.

Направление атаки

Определите направление атаки как обычно, заменяя гекс цели основанием целевой миниатюры. Используя прямую линию, найдите ту сторону гекса, которую она пересекает, чтобы определить колонку таблицы Локации попадания по которой будет определяться попадание. Если прямая линия пересекает основание между двумя ее гранями, цель выбирает, какая из сторон получает попадание.

Физические атаки

Юнит может делать физические атаки, если только его основание касается основания целевого юнита, и только, если цель находится в соответствующей арке стрельбы. Во всех случаях основания юнитов, которые перемещаются в результате физических атак остаются в соприкосновении, другими словами оба юнита перемещаются, чтобы отразить это смещение.

БатлМехи, которые были успешно сдвинуты толчком, перемещаются на 2 дюйма в направлении толчка.

Атакующий может выполнить таран или атаку смерть сверху, если атакующий юнит имеет достаточное количество ПД, чтобы занять место расположения своей цели. Если таран или атака смерть сверху неудачны, атакующий перемещается как обычно, но оба основания этих юнитов должны соприкасаться. Если таран или атака смерть сверху успешна, атакующий занимает положение защищающегося, и целевой юнит перемещается в направлении атаки, а оба основания юнитов остаются в контакте.

АРТИЛЛЕРИЯ

При использовании удаленной артиллерии, обратите внимание на ее положение, записывая количество дюймов от угла стола, то место, куда должен попасть снаряд. Другими словами, используйте грани стола как оси координат X, Y.

Определите рассеивание, отмечая целевое место попадания и используя диаграмму Отклонения в разделе *Наводка артиллерии, см.* главу *Правила специальных случаев, с.75*. Умножьте число гексов на которое отклоняется выстрел на 2, чтобы определить на сколько дюймов промахивается снаряд.

В стандартной игре *BattleTech*, артиллерия обстреливает юниты в целевом и смежных с ним гексах. Используйте таблицу Радиуса артиллерийского повреждения, чтобы преобразовать это правило для игры с миниатюрами. Юниты в пределах обозначенных диапазонов получают пункты приведенного повреждения. Определите направление атаки как если бы она пришла из места падения снаряда.

ТАБЛИЦА РАДИУСА АРТИЛЛЕРИЙСКОГО ПОВРЕЖДЕНИЯ

Оружие	Расстояние от точки удара до 1 дюйма	до 3 дюймов
Снайпер	10	5
Лонг Том	20	10
Тампер	5	2
Эрроу IV	20	10

Блэк Хок (Нова), Кластер Гнезда Клан Нефритового Сокола

ДИОРАМА:Ханкуи из 17го Регулярного кластера Клана Дымчатого Ягуара пытается уничтожить юнит 1ой Бронированной Кавалерии МакКарона. Тандерхок 6-го полка Лиранской гвардии атакует пилота Ханкуи стоящего перед захваченным врасплох Блэк Хоком Клана Нефритового Сокола.

Гоблин тр. ср ВС , Первая бронированная кавалерия МакКарона
Челенджер X МВТ, Тяжелая гвардия Дэвиона ПБГ

Ханкуи, 17-й Регулярный Ягуаров

ДИОРАМА: Узнававший, что Паучьий Батальон Волков-предателей Волчих Драгун защищает планету Пандора в Лиранском Альянсе, Двенадцатый Регулярный и группа Орлиного Гнезда клана Нефритового Сокола, пытается уничтожить их в ответ на потери Двенадцатого от полка Дельта Волчьх Драгун на Ковентри. К счастью, Шестой полк Лиранской гвардии также находится на Пандоре, и помогает защитить планетарную столицу Нидгейт от набега Соколов

CLN-7V Хамелион, батальон Волчьих Пауков

TDK-7X Тандер Хок, Шестой Лиранской гвардии

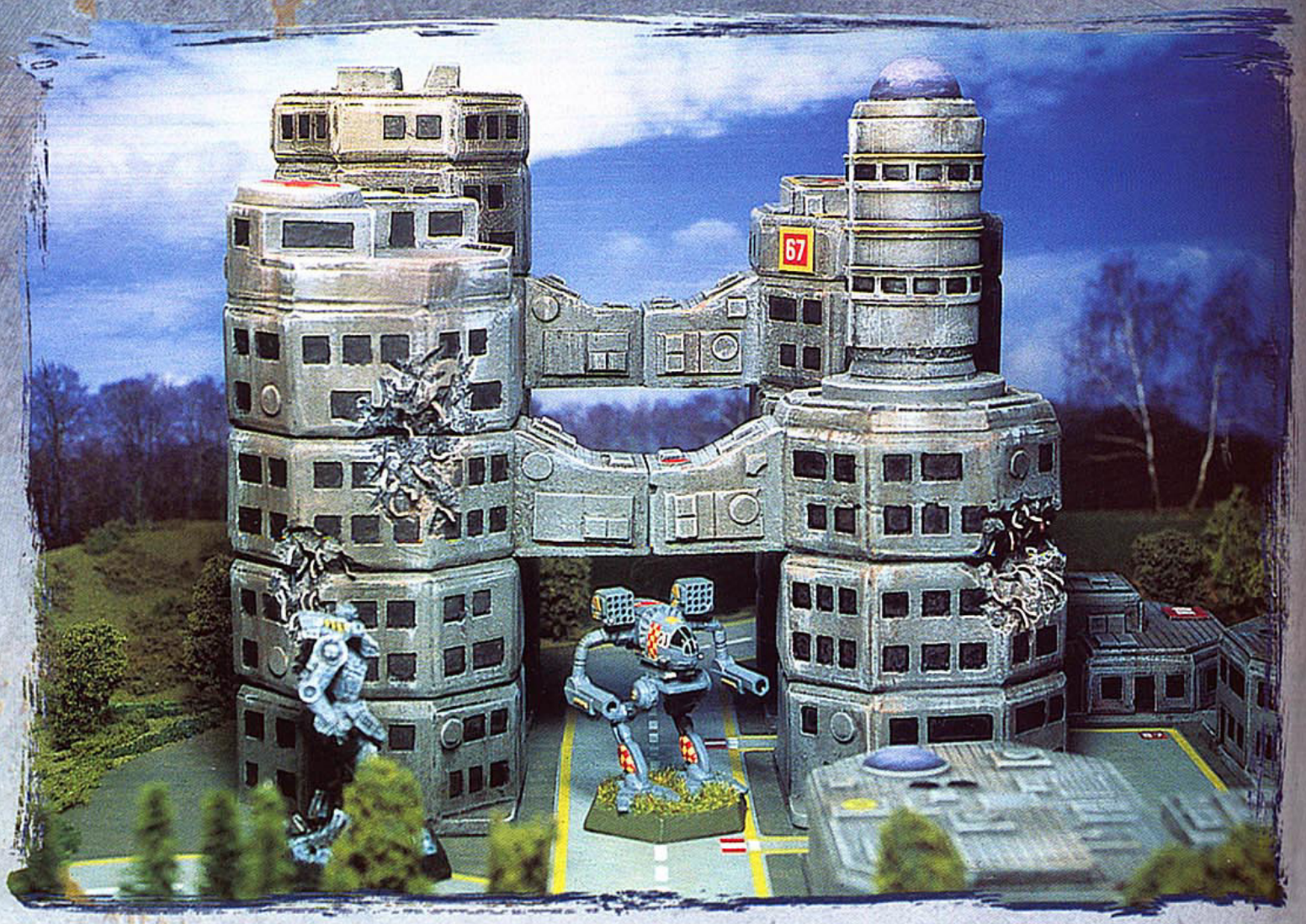
Локи (Хеллбрингер), Двенадцатый Соколиный

ДИОРАМА: Попав в ловушку между юнитами 91-й Дивизии, Десятого Лиранской гвардии и тяжелой Гвардии Дэвиона, ПБГ, Дайши Четвертого Регулярного Клана Дымчатого Ягуара делает отважный выпад на планете Шуйлер, в то время как Блэк Хок из штурмового кластера Четвертой Волчьей гвардии приближается для атаки.

AS7-S Атлас, Десятый Лиранской гвардии

РБД носитель, КомГвардия 91-я Дивизия

Дайши (Дайр Вульф), Четвертый регулярный Ягуаров



ДИОРАМА: Хэтчетман из 21-го полка Рим Уолд Блю Стар Иррегулярс участвует в городском сражении против Мэд Кэта Первого Волчьего Легиона клана Волка-в-изгнании, на планете Моргес, Защитного Кордона Арк Рояла.

Мэд Кэт (Тимбер Вульф), Первый Кластер Волков

EMP-6A Император, Первый полк Улан Св. Ива

HCT-5S Хэтчетман, Блю Стар Иррегулярс

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЕВ

Эта глава содержит правила и таблицы, которые могут использоваться, для быстрого создания сценария игры *BattleTech*. Используя эту систему, игроки могут создавать относительно сбалансированные сценарии за короткое время или объединять их с *системой Боевой Ценности (БЦ)*, *с. 152*, для более равномерного соответствия сторон. Комбинируя различные типы сценариев с различными вариантами юнитов и мапшитов, игроки могут создавать практически бесконечное количество различных игровых сценариев.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Если в правилах ниже не отмечено иначе для каждого конкретного типа сценария, правила приведенные ниже относятся ко всем сценариям *BattleTech*, созданным с использованием этой системы.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Правила создания миссий написаны для сценариев с двумя игроками. Если играют более двух индивидуумов, просто делят всех игроков на две противостоящих команды.

Эти правила могут использоваться, для создания игры, вовлекающей три или более сторон, но такие игры имеют тенденцию к усложнению, и игроки должны решить, как применить правила в подобных ситуациях.

УСТАНОВКА

Сначала, выберите тип сценария (см. с. 104). Затем, выберите мапшиты (см. с. 106). Определите состав противоборствующих сил (см. с. 108), после, оба игрока бросают 2D6, чтобы начать игру. Игрок с более высоким результатом выбирает свой «домашний» край карты - край карты, где его юниты начинают битву. Противоположный край становится «домашним» краем карты противостоящего игрока. Юниты игрока могут благополучно выходить с карты только через свой «домашний» край.

Бросьте инициативу для первого хода по стандартным правилам. Все юниты начинают игру за пределами карты. Юниты игрока могут входить в карту в любой гекс со своего «домашнего» края. Каждый юнит должен войти на карту в полный гекс самый близкий к домашнему краю, и этот номер гекса рассматривается как его первый гекс движения.

ВЫДВИЖЕНИЕ И ОТСТУПЛЕНИЕ

Сценарные мапшиты устанавливаются до начала игры. Новые мапшиты не добавляются к игровой карте в течение игры. Если не заявлено иначе, юниты, которые выходят с карты в любом другом краю, вместо домашнего, рассматриваются уничтоженными. Юниты, которые выходят с мапшита через свой домашний край, отступают - они выходят из игры до конца сценария и не могут вернуться. Однако, отступившие юниты не рассматриваются разрушенными при определении победы.

Юниты могут выходить с карты преднамеренно, двигаясь с мапшита, либо в результате толчка, тарана и смерти сверху от противостоящего юнита.

Половинные гексы на краю карты, даже с номерами гекса в них, не рассматриваются частью карты. Юнит, который входит в один из этих половинных гексов по любой причине, рассматривается вышедшим с карты.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Вообще, сценарий заканчивается, когда все юниты одного игрока разрушены или отступили с карты. В этом случае противостоящий игрок побеждает. В зависимости от определенного типа сценария, игроку может потребоваться достичь дополнительных или альтернативных целей требующихся для победы.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДЫ

Победу в каждом сценарии получает сторона, которая выживает в конце битвы или сторона, которая выполняет определенные условия победы. Большинство сценариев включает в себя различные уровни победы: решающая, существенная или незначительная. Игрок может получить решающую, существенную или незначительную победу в зависимости от того, как хорошо он выполнил условия победы.

Если Вы используете систему Боевой Ценности, то можете также использовать дополнительные методы определения, кто побеждает и каков уровень победы. Оба игрока начинают с 0 пунктами победы. За каждый вражеский разрушенный юнит, добавьте его двойную Боевую Ценность к вашему общему количеству (включая множитель для пилота, если имеется). Для каждого из ваших разрушенных юнитов, вычтите Боевую Ценность юнита (плюс множитель пилота) из вашего счета. В конце сценария, сторона с большим количеством пунктов побеждает. Если различие между двумя игроками больше чем число пунктов, на которые были снаряжены силы победившей стороны, тогда победа считается решающей, иначе победа незначительная. Если сумма пунктов обоих игроков в конце сценария равна, игра рассматривается ничьей

(См. *Систему Боевой Ценности*, страница 152, для инструкций по определению ценности Меха и других боевых юнитов.)

В зависимости от определенного сценария, уровни побед могут быть определены различными способами. Игроки могут также получать пункты победы, достигая некоторых целей сценария (см. *Типы сценариев*, ниже).

Игроки А и В играют сценарий, в котором борющиеся силы состоят из четырех Мехов у каждой стороны. Все Мехи стоят 1,000 пунктов БЦ каждый, общим количеством 4,000 пунктов на стороне. Сценарий заканчивается когда у игрок А уничтожает все четыре Меха игрока В. Игрок В уничтожил только двух Мехов игрока А.

По окончанию сценария игрок А имеет удвоенную ценность за каждого уничтоженного Меха (2 х 1,000 равно 2,000 пунктов за каждого). А так как он уничтожил все четыре Меха своего противника, он заработал 8,000 пунктов (2,000 х 4 равно 8,000). Однако, его противник уничтожил два из его Мехов, поэтому игрок А должен вычесть их ценность от своего счета. Два Меха по 1,000 пунктов каждый равняется 2,000 пунктов, сокращая окончательный счет игрока А до 6.000.

Два Меха, которые Игрок В сумел уничтожить, дают ему 4,000 пунктов (2 х 1,000 равно 2,000, 2,000 х 2 равно 4,000). Однако, Игрок В потерял все четыре из своих собственных юнитов. Вычитая по 1,000 пунктов за каждого из 4 потерянных Мехов, игрок В остается с 0 пунктов.

Игрок А является победителем этого сценария. Поскольку различие между итоговыми суммами игроков больше 4,000 пунктов, на которые каждый игрок снарядил свои силы, победа решающая. Если бы игрок В сумел уничтожить три юнита игрока А, игрок А все равно бы выиграл, но получил бы лишь незначительную победу. (6,000 - 3,000 равно 3,000, что меньше 4,000)

ТИПЫ СЦЕНАРИЕВ

Если есть желание, один игрок может случайно определить тип сценария, бросая 1D6 и консультируясь с таблицей Типов сценария. Альтернативно, игроки могут просто выбрать любой тип сценария.

Эти общие типы представляют собой только несколько из возможных сценариев, которые могут создавать игроки *BattleTech*. Вы можете использовать их как модели, чтобы создать свои собственные сценарии.

Краткие описания и условия победы для каждого типа сценария описаны ниже. Каждое описание включает в себя специальные правила для каждого типа сценария, а также руководящие принципы для состава сил и условий победы.

БИТВА НА ВЫЖИВАНИЕ

ТАБЛИЦА ТИПОВ СЦЕНАРИЯ

1D6	Тип Сценария
1	Битва на выживание
2	Прятаться и искать
3	Удержать линию
4	Извлечение
5	Прорыв
6	Преследование

В битве на выживание, самый простой и наиболее обычный тип сценария, две силы примерно равных размеров пытаются уничтожить друг друга. Только одна сторона покинет поле битвы действующей.

Состав сил

Обе стороны должны иметь одинаковое количество юнитов. Если Вы используете систему БЦ, каждая сторона должна иметь одинаковую количество пунктов. Например, примерное количество пунктов у каждой стороны в сражении «копье на копье» является от 4,000 до 6,000 пунктов.

Условия победы

Сценарий кончается, когда все юниты одной стороны были разрушены или вышли за переделы карты. Выжившая сторона побеждает в сценарии. Если Вы используете систему пунктов чтобы выбрать силы, то применяются правила пунктов победы и уровней побед, описанные в *Определении победы*, с. 103.

ПРЯТАТЬСЯ И ИСКАТЬ

В этом сценарии один игрок - атакующий, другой защитник. Силы защищающегося игрока спрятаны, а силы атакующего пытаются найти и уничтожить их.

Используйте половину от количества мапшитов (округляя вверх), рекомендуемых в правилах *Выбора Мапшитов*, с. 106. Если возможно, избегайте использовать мапшиты *Большое озеро* или *Озерная местность*. Городские мапшиты идеальны для этого сценария, если используются здания. Иначе, также избегите этих мапшитов, потому что они располагают немногими потайными местами для защищающихся юнитов.

После того, как атакующий игрок выбирает домашний край карты, защищающийся игрок располагает свои юниты, используя правила *Скрытых юнитов, с. 93*. Защищающиеся юниты могут быть помещены в любом гексе на карте, кроме ровных гексов и с дорожным покрытием. Дополнительно, защищающийся игрок может устанавливать минные поля (см. с. 87). Для каждого БатлМеха или юнита своих сил, защитник может устанавливать одно обычное минное поле в отдельном гексе. Например, если силы защитника состоят из копья четырех Мехов или бронированного копья с четырьмя танками, он может установить четыре минных поля.

Состав сил

Силы атакующего должны быть вдвое больше сил защитника. Например, если защищающийся игрок управляет одним копьем, атакующий игрок использует два копья. Игроки могут использовать любые размеры сил, которые они пожелают, пока силы атакующего вдвое превышают размеры защитника.

При использовании системы БЦ, ценность пунктов сил атакующего должна быть вдвое больше таковой сил защиты.

Условия победы

Сценарий кончается, когда все юниты одной стороны были разрушены или вышли за пределы карты. Игрок, силы которого контролируют карту или просто выживут в конце, выигрывает сценарий.

При использовании системы пунктов, применяются стандартные правила условий победы.

УДЕРЖАТЬ ЛИНИЮ

В сценарии удержать линию, защищающийся игрок должен сдержать большие силы атакующего. Защищающиеся юниты не могут намеренно оставить карту по любой причине.

Состав сил

Соберите силы атакующего игрока в два раза больше сил защитника. Например, если защищающийся игрок управляет одним копьем, атакующий игрок может использовать два копья. Игроки могут использовать любые размеры сил, которые они пожелают, пока силы атакующего вдвое превышают размеры защитника. Уровни опыта сил защищающегося игрока должны быть на один уровень выше, чем таковые у сил атакующего. Например, если силы атакующего состоят из Регулярных воинов, защитник использует Ветеранов.

Если Вы используете систему БЦ, ценность пунктов защищающейся силы должна равняться ценности пунктов сил атакующего, хотя защищающиеся силы, количественно, должны быть только половиной от размера сил атакующего. Кроме того, каждый юнит получает усовершенствование на 1 пункт навыков пилотирования и стрельбы без дополнительной стоимости, вместо обычного увеличения уровня опыта.

Условия победы

Сценарий заканчивается, когда все юниты одной стороны были разрушены или отступили с карты.

Если защитники уничтожают количество противостоящих юнитов, равняющееся количеству своих юнитов, которые были у них в начале сценария (или больше), победил защищающийся игрок. Например, если защищающийся иг-

рок начинает с одним копьем (четыре юнита), он может получить победу, если сумеет уничтожить четыре или больше юнитов атакующего. Во всех других случаях, игрок, чьи силы выживают или контролируют карту в конце сценария, побеждает.

При использовании системы пунктов, применяются стандартные правила условий победы.

ИЗВЛЕЧЕНИЕ

В сценарии извлечение, атакующий игрок пытается извлечь цель, вроде секретного оружия, важного дипломата, или компьютерного модуля из-за линии обороны защитника.

После того, как игроки бросают кубики и выбирают свои домашние грани карты, атакующий тайно выбирает целевой гекс для извлечения. Целевой гекс должен быть в пределах четырех рядов от гексов домашнего края защитника и не может быть в пределах четырех гексов от любого другого края карты. Атакующий записывает номер целевого гекса и название мапшита на клочке бумаги, который он сворачивает и сдает нейтральной стороне для сохранения (или защищающийся игрок может просто поместить бумагу в свой карман, не глядя на нее).

Атакующий игрок может показать целевой гекс защитнику в течение любой конечной фазы. Любой юнит атакующего может подобрать цель извлечения, занимая целевой гекс в течение конечной фазы. Дополнительно, юнит, который несет цель, может передавать ее любому дружественному юниту в том же самом гексе или смежном гексе в течение любой конечной фазы.

Если юнит, несущий цель извлечения уничтожен, поместите кусочек бумаги в гексе, предварительно занятым этим юнитом. Любой юнит в игре может забрать цель, занимая этот гекс в течение любой конечной фазы.

Состав сил

Обе стороны начинают с равным количеством юнитов. При использовании системы БЦ, каждая сторона должна состоять из равного количества пунктов.

Условия победы

Если атакующий переместит свой юнит, несущий цель извлечения до своего домашнего края карты, он выигрывает сценарий. Иначе, побеждает защитник.

При использовании системы БЦ, победа определяется следующим образом. Защитник считает пункты как обычно. Атакующий получает за каждого уничтоженного Меха только одинарную ценность пунктов (вместо двойной их ценности пунктов, при обычных правил). Атакующий теряет пункты как обычно для каждого из своих Мехов, которых уничтожит защитник. Если атакующий игрок сумеет переместить цель извлечения до своего домашнего края карты, то его конечная сумма пунктов равняется полным пунктам на которые были собраны его силы в сценарии.

ПРОРЫВ

В сценарии прорыв, силы атакующего игрока были заперты позади вражеских линий. Чтобы оказаться в безопасности, юниты должны пересечь карту и прорваться через силы противника.

Используйте на один мапшит больше чем при стандартном выборе карт для каждых четырех юнитов (см. *Выбор мапшитов*, с. 106). Например, если в игре участвуют восемь Мехов, используйте три мапшита вместо двух. Если вы имеете меньшее количество необходимых мапшитов, просто используете все доступные мапшиты. Разместите мапшиты в длину, короткими сторонами друг за другом.

Затем, оба игрока бросают 2D6. Игрок, с большим результатом, может выбрать какую роль он будет играть, защиту или атаку. Атакующий выбирает одну из узких краев карты как место, из которого вступят его силы. Домашний край атакующего находится на противоположной стороне мапшитов. (Цель атакующего провести свои силы в домашний край карты.)

Защитник может располагать свои силы на любых гексах карты. Дополнительно, он может разместить (спрятать) до половины своих юнитов (округляя вниз) используя правила *Скрытых юнитов*, с. 93.

Состав сил

Обе стороны начинают с равным количеством юнитов. При использовании системы БЦ, каждая сторона должна состоять из равного количества пунктов.

Условия победы

ТАБЛИЦА ПУНКТОВ ПОБЕДЫ ПРОРЫВА

Атакующий

2 пункта за каждый юнит атакующего, который благополучно вышел через домашний край

1 пункт за каждый разрушенный юнит защиты

Защищающийся

3 пункта за каждый юнит атакующего, разрушенный или обездвиженный

2 пункта за каждый юнит атакующего, принудительного отступивший с карты

Сценарий кончается, когда все юниты одной стороны были разрушены или отступили с карты, или когда все юниты атакующего отступили, были разрушены или обездвижены. В этом сценарии, юниты считаются обездвиженными, когда они потеряли одну или больше ног или их гироскопы будут разрушены. Атакующий юнит может намеренно выходить с карты только в домашнем крае; юнит, выходящий из любого другого края считается отступившим.

Если все юниты атакующего выживают и выходят в домашнем крае, атакующий игрок получает решающую победу. Если все силы атакующего разрушены или обездвижены, или ни один не выходит в домашнем крае, защищающийся игрок получает решающую победу. Если игроки не выполняют ни одно из этих условий, консультируйтесь с таблицей пунктов победы прорыва, чтобы определить пункты победы каждого игрока. Игрок с большим количеством пунктов выигрывает незначительную победу. Если оба игрока получают одинаковое число пунктов победы, в сценарии объявляется ничья.

Если игроки используют систему БЦ, чтобы скомплектовать свои силы, пункты победы распределяются по-другому. Сумма защитника комплектуется как обычно, хотя он получает только половину пунктов за юниты которые были вынуждены выйти с карты. Сумма атакующего не изменяется двойными пунктами за разрушение Мехов противника, считается только одинарная ценность в пунктах. Также сумма не модифицируется каждым юнитом атакующего которые выходят с мапшита через домашний край карты атакующего. Атакующий теряет пункты как обычно

для любого из своих собственных Мехов, которых уничтожит защищающийся. Определите уровень победы как обычно, основываясь на окончательном счете каждой стороны.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

В сценарии преследования, силы атакующего должны пройти (удрать) через всю карту, чтобы достигнуть своего Дропшипа прежде, чем большие силы защитников смогут уничтожить их. В сценарии преследования используются те же самые правила как и в сценарии прорыва, со следующими исключениями.

Защищающийся игрок не развертывает свои силы до хода 2. В течение хода 1, атакующие юниты могут входить и двигаться не встречая сопротивления по стандартным правилам. Юниты защитника вступают на карту в течение фазы движения хода 2, из того же самого края карты, где и юниты атакующего.

Состав сил

Соберите силы защитника в два раза больше сил атакующего. Например, если атакующие сформированы в одно копье, защищающиеся силы должна составлять два копья. В системе БЦ, силы защитника должна стоить в два раза больше сил атакующего.

ВЫБОР МАПШИТОВ

После выбора типов сценария, определите ландшафт для сценария, выбирая мапшиты. Некоторые сценарии требуют определенных типов мапшитов согласно их описаниям. Однако, в большинстве сценариев, игроки могут просто выбирать мапшиты которые им нравятся или бросают кубики и консультируются с соответствующими таблицами мапшитов, для их случайного определения.

Перед выбором мапшитов определите, сколько мапшитов необходимо использовать. Для большинства игр *Классической BattleTech*, соответствует отношение — один мапшит на каждые четыре Меха или юнита. Например, если сценарий содержит одно копье атакующих против одного копья защитников, общее количество Мехов будет восемь, то будет лучше всего сыграть на двух мапшитах. В сценарии, содержащем одну роту атакующих против роты защитников, общее количество Мехов будет двадцать четыре, то будет лучше всего сыграть на шести мапшитах. Различные сценарии могут работать с другими отношениями юнит/мапшит, поэтому проверьте описание типа сценария.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАБЛИЦ МАПШИТОВ

Игроки могут использовать одну из двух таблиц мапшитов, чтобы случайно выбрать мапшиты. При использовании таблицы Ландшафтно-зависимых мапшитов, один игрок бросает 1D6. Результат указывает, какой раздел таблицы ландшафта используется. Например, при результате 1 используйте раздел Равнинный ландшафт; при результате 2 - раздел Холмистый ландшафт; и так далее. (Альтернативно, игроки могут просто выбирать определенный ландшафт и пропустить этот шаг.) Обратите внимание, что городской тип ландшафта выделен в особый раздел. Вообще, городской ландшафт подходит для сценариев, если используются правила зданий, поэтому игроки могут выбирать этот ландшафт когда требуется сценарное соответствие.

Затем, выберите мапшиты из соответствующего раздела, бросая 1D6. При использовании двух мапшитов, бросайте дважды; при использовании четырех мапшитов, бросьте четыре раза; и так далее.

При использовании таблицы Случайного выбора мапшита, делайте два броска 1D6, для каждого мапшита. Первый бросок указывает определенный раздел таблицы Случайного выбора мапшита из которой выбирается мапшит. Например, при результате 1, используйте раздел 1 таблицы Случайного выбора мапшита. Результат второго броска, указывает на мапшит, который будет использоваться.

Все таблицы мапшитов предполагают, что игроки обладают, по крайней мере, одной копией каждого Набора карт *BattleTech* 2-5, *BattleForce* 2 и *BattlePack*: *Четвертая война за наследие*. (Для легкости обращения, каждое название мапшита сопровождается сокращением набора карт или коробочной игры, которая содержит необходимый мапшит). Если результат броска указывает на мапшит, который является недоступным, просто повторите бросок.

ЛАНДШАФТНО-ЗАВИСИМЫЕ МАПШИТЫ

Таблица 1: Равнинный ландшафт

1D6	Мапшит
1	Открытая местность №1 (Open Terrain #1, НК5)
2	Открытая местность №2 (Open Terrain #2, НК5)
3	Пустынные холмы (Desert Hills, НК2)
4	Городские руины (City Ruins, НК 2)
5	Городские улицы/Парк №1 (City Street Grid/Park #1, НК 4)
6	Городские улицы/Парк №2 (City Street Grid/Park #2, НК 4)

Таблица 2: Холмистый ландшафт

1D6	Мапшит
1	Пустынные холмы (Desert Hills, НК2)
2	Холмистая местность №1 (Rolling Hills #1, НК3)
3	Холмистая местность №2 (Rolling Hills #1, НК3)
4	Сити №1 (City (Hills/Residential) #1, НК 3)
5	Сити №2 (City (Hills/Residential) #2, НК 3)
6	*BattleForce* (BF2)

Таблица 3: Горный ландшафт

1D6	Мапшит
1	Горное озеро (Mountain Lake, НК2)
2	Речная долина (River Valley, НК2)
3	Пустынные горы №1 (Desert Mountain #*1,* НК3)
4	Пустынные горы №2 (Desert Mountain #2, НК3)
5	Высокие горы №1 (Large Mountain #1, НК5)
6	Высокие горы №2 (Large Mountain #2, НК5)

Таблица 4: Пересеченный ландшафт

1D6	Мапшит
1	Пустынные провалы №1 (Desert Sinkhole #1, НК3)
2	Пустынные провалы №2 (Desert Sinkhole #*2,* НК3)
3	Лунный ландшафт №1 (Moonscape #1, НК5)
4	Лунный ландшафт №2 (Moonscape #2, НК5)
5	Пустынные горы №1 (Desert Mountain #*1,* НК3)
6	Пустынные горы №2 (Desert Mountain #2, НК3)

Таблица 5: Речной ландшафт

1D6	Мапшит
1	Рассеяный лес (Scattered Woods, НК2)
2	Озерная местность (Lake Area, НК2)
3	Большое озеро №1 (Large Lakes #1, НК4)
4	Большое озеро №2 (Large Lakes #*2,* НК4)
5	Речная дельта №1 (River Delta/Drainage Basin #1, НК4)
6	Речная дельта №2 (River Delta/Drainage Basin #2, НК4)

Таблица 6: Лесной ландшафт

1D6	Мапшит
1	Рассеяный лес (Scattered Woods, НК2)
2	*BattleTech* (BT, НК2)
3	Лесная местность (Woodland, BP)
4	Холмистая местность №1 (Rolling Hills #1, НК3)
5	Густой лес №1 (Heavy Forest #1, НК4)
6	Густой лес №2 (Heavy Forest #2, НК4)

Таблица Городской ландшафт

1D6	Мапшит
1	Городские руины (City Ruins, НК 2)
2	*CumuTex (CityTech,* CT, НК 2)
3	Сити №1 (City (Hills/Residential) #1, НК 3)
4	Сити *№2 (*City (Hills/Residential) #*2,* НК 3)
5	Городские улицы/Парк №1 (City Street Grid/Park #1, НК 4)
6	Городские улицы/Парк №2 (City Street Grid/Park #2, НК 4)

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНОГО ВЫБОРА МАПШИТА

Таблица 1

1D6	Мапшит
1	Рассеяный лес (Scattered Woods, НК2)
2	Пустынные холмы (Desert Hills, НК2)
3	Городские руины (City Ruins, НК 2)
4	Горное озеро (Mountain Lake, НК2)
5	*BattleTech* (BT, НК2)
6	*Citytech* (CT, НК2)

Таблица 2

1D6	Мапшит
1	Речная долина (River Valley, НК2)
2	Озерная местность (Lake Area, НК2)
3	Пустынные горы №1 (Desert Mountain #*1,* НК3)
4	Пустынные горы №2 (Desert Mountain #*2,* НК3)
5	Пустынные провалы №1 (Desert Sinkhole #1, НК3)
6	Пустынные провалы №2 (Desert Sinkhole #2, НК3)

Таблица 3

1D6	Мапшит
1	Холмистая местность №1 (Rolling Hills #1, НК3)
2	Холмистая местность №2 (Rolling Hills #2, НК3)
3	Сити №1 (City (Hills/Residential) #1, НК 3)
4	Сити №2 (City (Hills/Residential) #2, НК 3)
5	Густой лес №1 (Heavy Forest #1, НК4)
6	*бросить оба кубика снова*

Таблица 4

1D6	Мапшит
1	Густой лес №2 (Heavy Forest #2, НК4)
2	Городские улицы/Парк №1 (City Street Grid/Park #1, НК 4)
3	Городские улицы/Парк №1 (City Street Grid/Park #1, НК 4)
4	Большое озеро №1 (Large Lakes #1, НК4)
5	Большое озеро №2 (Large Lakes #2, НК4)
6	*бросить оба кубика снова*

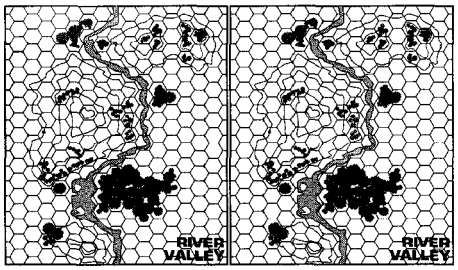
Таблица 5

1D6	Мапшит
1	Речная дельта №1 (River Delta/Drainage Basin #1, НК4)
2	Речная дельта №2 (River Delta/Drainage Basin #2, НК4)
3	Глубокий каньон №1 (Deep Canyon #1, НК5)
4	Глубокий каньон №2 (Deep Canyon #2, НК5)
5	Высокие горы №1 (Large Mountain #1, НК5)
6	*BattleForce* (BF2)

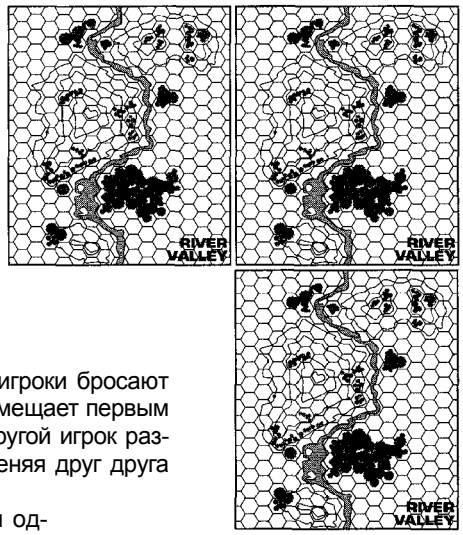
Table 6

1D6	Мапшит
1	Высокие горы №2 (Large Mountain #2, НК5)
2	Лунный ландшафт №1 (Moonscape #1, НК5)
3	Лунный ландшафт №2 (Moonscape #2, НК5)
4	Открытая местность №1 (Open Terrain #1, НК5)
5	Открытая местность №2 (Open Terrain #2, НК5)
6	Лесная местность (Woodland, BP)

Сокращения
НК = Набор карт
CT = *CityTech* коробочная игра
BT = *BattleTech* коробочная игра
BF2 = *BattleForce 2* коробочная игра
BP = *BattlePack Четвертая война за Наследие*



ПРАВИЛЬНО

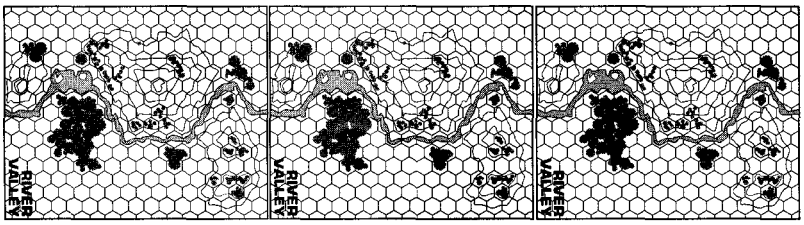


НЕ ПРАВИЛЬНО

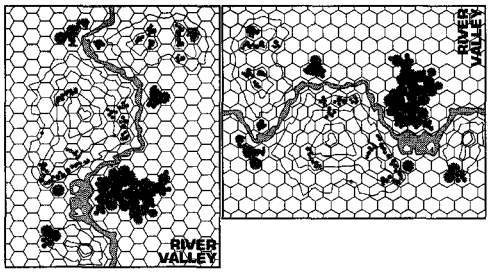
Размещение Мапшитов

Перед началом размещения мапшитов, игроки бросают 2D6. Игрок с более высоким результатом размещает первым выбранный мапшит на столе или на полу. Другой игрок размещает следующий выбранный мапшит. Сменяя друг друга размещают оставшиеся мапшиты.

Каждый мапшит должен быть размещен одной из его коротких сторон к короткой стороне уже помещенного мапшита или одной из его длинных сторон к длинной стороне уже размещенного мапшита. Мапшиты должны быть размещены так, чтобы они формировали непрерывную прямоугольную или квадратную область для игры. В пределах правил и руководящих принципов, обеспеченных в описании типа сценария, игроки могут располагать мапшиты, в том порядке в каком они пожелают.



ПРАВИЛЬНО



НЕ ПРАВИЛЬНО

ГЕНЕРАЦИЯ ЮНИТОВ

После выбора типа сценария и мапшитов, сгенерируйте юниты, которые примут участие в сценарии. Игроки могут выбрать свои силы тремя способами. Они могут просто выбирать любые юниты, которые пожелают, возможно основанные на описаниях подразделения, находящихся в *Полевых руководствах Классической Battletech*. Боевая сила юнита определяется его размером, весовым классом, уровнем оборудования и уровнем опыта, поэтому если игроки, которые хотят создать равномерно согласованные сражения, должны принять во внимание все эти факторы при подборе собственных сил. Игроки должны выбрать соответственно соразмерные силы для выбранного сценария.

Альтернативно, игроки могут использовать броски кубиков, чтобы собрать случайные силы. При использовании этой системы, игроки делают три шага: определяют состав своих сил, назначают БатлМехов и устанавливают уровень опыта для каждого юнита. Эта система подбирает не всегда равномерно согласованные силы, но игроки могут увеличивать вероятность создания сбалансированных сил, используя определенный весовой класс, рейтинг оборудования и уровень опыта для обеих сторон перед бросками кубиков.

Третий наиболее точный метод создания сил, когда каждая сторона покупает юниты, используя пункты Боевой Ценности. Ограниченные количеством пунктов для каждой стороны, игроки свободны в выборе любых сил, которых они пожелают в пределах пунктов, и не должны надеяться на случайную удачу, чтобы определить свои силы. Система Боевой Ценности находится на странице 139 этой книги. Список существующих юнитов и их Боевая Ценность приведена в книге Maximum Tech.

Следующие таблицы помогают главным образом в случайном назначении сил, хотя игроки могут также использовать их наряду с системой пунктов БЦ. Хотя таблицы, используемые в этой системе, предполагают, что силы игроков будут состоять полностью из БатлМехов и транспортных средств, эти таблицы могут быть легко приспособлены, для добавления пехоты и других юнитов.

СОСТАВ СИЛ

Начните собирать свои силы, с определения размера каждой стороны. Часто, определенные условия сценария могут предлагать специфический размер. Игроки могут изменить сроки игры, выбрав большее подразделение, что значительно удлинит игру, или меньшее — укоротив игру. Большинство битв рассчитано на два копья по четыре Меха в каждом, друг против друга, но игроки свободны использовать силы любого размера, которых они пожелают.

После определения размера каждой стороны, определите ее весовой класс. Для сил размера копья, бросьте 2D6, и консультируйтесь с секцией Тип Копья в таблице Случайного весового класса. Для сил размера роты, бросьте 1D6, и консультируйтесь с секцией Тип роты этой же таблицы. Если сила размера роты содержит больше трех копей, используйте секцию Тип Копья, чтобы определить весовой класс дополнительных копий.

В силах Внутренней Сферы, некоторые или все подразделения могут состоять из обычных сил (транспортные средства и пехота) вместо БатлМехов. Игроки могут сделать этот выбор самостоятельно, хотя тип каждого юнита в этом случае также может быть случайно произведен, используя секцию Тип юнита таблицы Случайного весового класса. Имейте в виду, что использование этой секции может вероятно закончиться высоким количеством подразделений с транспортными средствами, поскольку транспортные средства гораздо более распространены, чем БатлМехи в армиях Внутренней Сферы. Подразделения Кланов состоят из Мехов и бронированной пехоты, если сценарий определенно не указывает на другие типы сил, или игроки используют систему пунктов.

После определения весовых классов копья(копий) или звезды(звезд) каждой стороны, используйте таблицы Состава Копей/Звезд, чтобы определить весовые классы БатлМехов в каждом копье или звезде.

Кланы: Чтобы отразить уникальную конфигурацию Клановских подразделений, используйте следующие руководящие принципы. Для сил размером звезды, бросьте 2D6 и консультируйтесь с секцией Тип Звезды таблицы Случайного весового класса. Результат 12 указывает на подразделение класса Нова, состоящее из звезды ОмниМехов и звезды Элементалов. В этом случае, бросьте снова, чтобы определить весовой класс Мехов подразделения, повторно перебрасывая результат 2 или 12. Обратите внимание, что подразделения класса Нова должны состоять из ОмниМехов, поэтому подразделения Второй Линии должны повторно бросить результат 12 (класс Нова). Для сил размером Бинарий или Тринарий, бросьте 2D6 и консультируйтесь с таблицей Слуучайный тип Бинария/Тринария.

КомСтар: Таблица на с. 110 включает в себя весовые классы и составы для стандартных сил Внутренней Сферы и Кланов. Для сил КомСтара (которые формируются в подразделения по шесть машин), используйте таблицы Внутренней Сферы, измененные следующим образом: для подразделения Уровень II, состоящего из шести Мехов, к стандартному копью дополнительно добавляют один самый тяжелый и один самый легкий юнит в весовом классе. Например, результат броска Тип Копья 1 в секции Среднее Копье таблицы Состава Копей, Мех/Вес обычно приводит к 1 легкому, 2 средним и 1 тяжелым Мехам. Формирование КомСтар Уровень II добавляет дополнительный 1 легкий и дополнительный 1 тяжелый Мехи к этой конфигурации.

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНОГО ВЕСОВОГО КЛАССА

Тип юнита	
результат 1D6	**Тип подразделения**
1-4	Обычный
5-6	БатлМехи
Случайный тип Копья	
Результат 2D6	**Весовой класс Копья**
2-4	Легкое
5-7	Среднее
8-9	Тяжелое
10-12	Штурмовое
Случайный тип Звезды	
Результат 2D6	**Весовой класс Звезды**
2	Элементалы
3-6	Легкая
7-8	Средняя
9-10	Тяжелая
11	Штурмовая
12	Нова (бросить еще раз весовой класс для звезды)
Случайный тип Роты	
Результат 1D6	**Весовой класс Копей**
1	1 Легкое, 2 Средних
2	1 Легкое, 1 Среднее 1 Тяжелое
3	2 Средних, 1 Тяжелое
4	1 Легкое, 2 Тяжелых
5	3 Тяжелых
6	2 Тяжелых, 1 Штурмовое

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНОГО ТИПА БИНАРИЯ/ТРИНАРИЯ

Результат 2D6	Весовой класс Звезды (Бинарий)	Весовой класс Звезды (Тринарий)
2-4	2 Легких	3 Легких
5-6	2 Средних	1 Легкая, 1 Средняя, 1 Тяжелая
7	1 Легкая, 1 Средняя	2 Легких, 1 Тяжелая
8	1 Средняя, 1 Тяжелая	1 Легкая, 1 Тяжелая, 1 Штурмовая
9	1 Тяжелая, 1 Штурмовая	2 Тяжелых, 1 Штурмовая
10-11	2 Тяжелых	1 Средняя, 1 Тяжелая, 1 Штурмовая
12	СуперНова Бинарий (бросить еще раз весовой	СуперНова Тринарий (бросить еще раз весовой

Ставки

Если в игре участвуют силы Кланов с обеих сторон, может быть добавлен элемент *Бачол* (*Вызов*) к процессу выбора сил. Сначала, игроки выясняют размер сил защиты. После этого, начиная с количества юнитов, которые обычно позволяются для атакующего, в текущем сценарии, игроки, делают ставки убирая часть необходимых сил атакующего, чтобы определить, которые из них будут иметь честь стать атакующими в сценарии. Игрок подавший самое низкое предложение будет атакующим. Если ни один из игроков не желает убирать любую часть сил атакующего, атакующий определяется случайно.

Если атакующий предлагает убрать некоторую часть из его начальных сил, он получает следующие премии. Он может добавить +1 к каждому броску по таблице Случайного уровня опыта и получает +1 бонус к броску инициативы для всего сценария, в дополнение к любым другим бонусам инициативы, на которые он может иметь право. Если атакующий предлагает убрать половину или больше количества его стартовых сил, эти бонусы увеличиваются до +2.

ПРИСВОЕНИЕ БАТЛМЕХОВ

После определения весовых классов БатлМехов у каждой стороны, используйте таблицы Случайного присвоения БатлМехов и Случайного присвоения транспортных средств, чтобы определить конкретные типы машин.

Чтобы использовать таблицы случайных назначений, бросьте 2D6 и найдите перекрестную ссылку результата броска с соответствующим весовым классом Меха или транспортного средства, которая покажет необходимую машину.

Хотя игроки могут использовать таблицы случайного назначения, чтобы определить состав любых сил, эти таблицы упрощены и используют только часть сил и фракций, доступных в игре. Чтобы создавать силы, использующие более широкий выбор Мехов, игроки могут использовать таблицы Случайного присвоения БатлМехов находящиеся в соответствующих *Полевых руководствах BattleTech*, или использовать систему БЦ, чтобы выбрать силы, которые они предпочитают (см. с. 152).

ТАБЛИЦА СОСТАВА КОПЕЙ, МЕХИ/ВЕС

1D6	Легкое копье	Среднее копье	Тяжелое копье	Штурмовое копье
1	4 Легких	1 Легкое, 2 Средних, 1 Тяжелый	1 Средний, 3 Тяжелых	2 Тяжелых, 2 Штурмовых
2-3	3 Легких, 1 Средний	4 Средних	4 Тяжелых	2 Тяжелых, 2 Штурмовых
4-5	2 Легких, 2 Средних	3 Средних, 1 Тяжелый	1 Средний, 2 Тяжелых, 1 Штурмовой	1 Тяжелый, 3 Штурмовых
6	2 Легких, 1 Средний,1 Тяжелый	2 Средних, 2 Тяжелых	3 Тяжелых, 1 Штурмовой	4 Штурмовых

ТАБЛИЦА СОСТАВА ЗВЕЗД, МЕХИ/ВЕС

1D6	Легкая Звезда	Средняя звезда	Тяжелая Звезда	Штурмовая Звезда
1	5 Легких	1 Легкий, 4 Средних	2 Средних, 3 Тяжелых	1 Средний, 2 Тяжелых, 2 Штурмовых
2-3	4 Легких, 1 Средний	5 Средних	1 Средний, 4 Тяжелых	4 Тяжелых, 1 Штурмовой
4-5	3 Легких, 2 Средних	4 Средних, 1 Тяжелый	5 Тяжелых	3 Тяжелых, 2 Штурмовых
6	2 Легких, 2 Средних, 1 Тяжелый	3 Средних, 2 Тяжелых	1 Средний, 3 Тяжелых, 1 Штурмовой	2 Тяжелых, 3 Штурмовых

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНОГО ПРИСВОЕНИЯ БАТЛМЕХОВ: ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА 1

Легкие БатлМехи

2D6	Дом Курита	Дом Ляо	Дом Марик
2	HM -1 Хитман	JAKL-1532 Джакал	ZPH-1A Тарантул
3	JR7-D Дженнер	JR7-0 Дженнер	ZPH-1A Тарантул
4	OW-1 Оуенс	RVN-31 Равин	JA-KL-1532 Джакал
5	PNT-10K Пантера	UM-R63 УрбанМех	HER-3S Гермес
6	RTX1-OC Раптор	FS9-S Файрстартер	SDR-7M Спайдер
7	RTX10 Раптор	RVN-3L Равин	HMR-3 Хаммер
8	PNT-10K Пантера	SDR-5V Спайдер	HMR-3M Хаммер
9	JR7-K Дженнер	UM-R63 УрбанМех	JR7-D Дженнер
10	SDR-7M Спайдер	ZPH-1A Тарантул	HER-3S Гермес
11	SDR-9K Веном	JVN-10 Джавелин	FNHK-9K Флкон Хок
12	PNT-9R Пантера	UM-R60 УрбанМех	ZPH-1A Тарантул

Средние БатлМехи

2D6	Дом Курита	Дом Ляо	Дом Марик
2	KTO -20 Кинтаро	BJ2-0E Блэкджек	FS9-OF Файрстартер
3	WPT-1 Вольф Трап	SMK-1V Снейк	APL-1M Апполо
4	DMO-1K Даймио	HUR-WO-R4L Хурон Варриор	CDA-3M Цикада
5	SR1- 0 Страйдер	VND-3L Виндикатор	HER-2S Гермес II
6	BJ2 0 Блэкджек	DV-7D Дервиш	TBT-7M Требучет
7	FS9-0 Файрстартер	VND-3L Виндикатор	HER-5S Гермес II
8	SR1-0D Страйдер	BJ-2 Блэкджек	HBK-5M Хенчбэк
9	KIM-3 Комодо	CLNT-2-3U Клинт	HER-5S Гермес II
10	WFT-1 Вольф Трап	SNK-IV Снейк	TBT-7M Требучет
11	8J2-OA Блэкджек	HUR-WO-R4L Хурон Варриор	TR1 Врэч
12	LNX-9C Линкс	BJ2-OE Блэкджек	BJ2-OE Блэкджек

Тяжелые БатлМехи

2D6	Дом Курита	Дом Ляо	Дом Марик
2	DQR-3F Дракон Файр	THR-1L Тандер	ANV-3M Анвил
3	AV1-OA Аватар	ON1-K Орион	WR-DG-02-FC Вар Дог
4	DRG-5K Гранд Дракон	CPLT-C1 Катапульта	GLT-5M Гильотина
5	BHKU-0 Блэк Хок КУ	CTF-3L Катафракт	TMP-3M Темпест
6	DAI-01 Дайкуи	CPLT-C3 Катапульта	ON1-M Орион
7	DRG-5K Гранд Дракон	CTF-3L Катафракт	ON1-M Орион
8	QKD 5K Куикдроу	GHR-5J Грассхоппер	CPLT-C1 Катапульта
9	CPLT-K2 Катапульта	CPLT-C3 Катапульта	GLT-5M Гильотина
10	MTR-5K Маелшторм	ANV-3M Анвил	TMP-3M Темпест
11	AV1-0 Аватар	GHR-5H Грассхоппер	HRC-LS-9000 Геркулес,
12	NDA-1K Но Дачи	WR-DG-02FC Вар Дог	P1 Персеус

Штурмовые БатлМехи

2D6	Дом Курита	Дом Ляо	Дом Марик
2	OBK-M10 0-Бакемоно	STC-2D Страйкер	ALB-3U Альбатросс
3	NG-C3A Нагината	AWS-9M Авесом	CGR-1A1 Чарджер
4	HTM-27T Хатамото-чи	MR-V2 Цербер	T-IT-N10M Гранд Титан
5	SD1-0 Сандер	AS7-K Атлас	STK-5M Сталкер
6	AS7-K Атлас	EMP-6A Император	AS7-D Атлас
7	HTM-27T Хатамото-чи	STK-3F Сталкер	AWS-9M Авесом
8	MAL-1R Маулер	STK-5M Сталкер	AWS-9M Авесом
9	CRK-5003-2 Катана	AS7-K Атлас	AS7-K Атлас
10	CGR-3K Чарджер	AWS-8Q Авесом	MR-V2 Цербер
11	SD1-OB Сандер	CP-11-A Циклоп	LGB-7Q Лонгбоу
12	AKU-1X Акума	T-IT-N10M Град Титан	GRN-D-01 Град Крусайдер

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНОГО ПРИСВОЕНИЯ БАТЛМЕХОВ: ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА 2

Легкие БатлМехи

2D6	Дом Давион	Дом Штайнер	КомСтар
2	RTX1-0 Раптор	NTK-2Q Найт Хок	HSR-400-D Гуссар
3	HNT-171 Хорнет	WLP-2 Вольфхаунд	UM-R63 УрбанМех
4	ALM-7D Файрболл	BZK-F3 Холландер	THE-1M Торн
5	JVN-10P Джавелин	SDR-5V Спайдер	MON-66 Мангуст
6	WLF-2 Вольфхаунд	COM-58 Коммандо	MCY-99 Меркурий
7	JVN-10P Джавелин	FS9-S Файрстартер	MCY-99 Меркурий
8	COM-5S Коммандо	COM-5S Командо	HER-1S Гермес
9	JR7-D Дженнер	JVN-10P Джавелин	THE-N Торн
10	DRT-3S Дарт	JR7-D Дженнер	HSR-200-D Гуссар
11	BH-305 БатлХок	COM-2D Коммандо	MON-66 Мангутс
12	SPR-5F Спектор	TLN 5W Талон	NXS1-A Нексус

Средние БатлМехи

2D6	Дом Давион	Дом Штайнер	КомСтар
2	FS9-0 Файрстартер	END-6Q Енфилд	WVE-9N Уиверн
3	ASN-23 Ассассин	ENF-5D Енфорсер	CLT-2-3U Клинт
4	STH-1D Стелч	HCT-5S Хатчетман	STN-3L Сентинел
5	BJ-2 Блэкджек	CLNT-2-3U Клинт	GRM-R-PR29 Грим Рипер
6	WTH-2 Уитворт	VL-5S Вулкан	CRB-27 Краб
7	ENF-5D Енфорсер	HCT-3F Хатчетман	CRB-27 Краб
8	HCT-5S Хатчетман	NGS-4S Найтскай	WVE-5N Уиверн
9	CN9-D Центурион	VL-5S Вулкан	HBK-5N Хенчбэк
10	NGS-4S Найтскай	CN9-D Центурион	ASN-23 Ассассин
11	ENF-5D Енфорсер	BSW-X1 Вушвекер	KTO-19 Кинтаро
12	SRI-0 Страйдер	STY-3C Старслейр	RJN101-A Раиджин

Тяжелые БатлМехи

2D6	Дом Давион	Дом Штайнер	КомСтар
2	FLC-8R Фальконер	CTS-6Y Цестус	BL-9-KNT Блэк Кнайт
3	MDG-1A Ракшаса	GHR-5J Грассхоппер	CHP-3N Чемпион
4	AXM-1N Эксман	CES-3R Цезарь	BMB-12D Бомбардир
5	BNDR-01A Бандерснеч	GAL-1GLS Гелоуглас	BL-6-KNT Блэк Кнайт
6	CES-3R Цезарь	PTR-4D Пенетратор	LNC25-01 Ланселот
7	JM6-DD ЯгерМех	CES-3R Цезарь	GLT-3N Гильотина
8	FLC 8R Фальконер	WR-DG-02FC Вар Дог	FLS-8K Флешман
9	JM6-DD ЯгерМех	AXM-1N Эксман	CHP-1N Чемпион
10	MDG-1A Ракшаса	GAL-1GLS Гелоуглас	EXT-4D Экстерминатор
11	CTF-3D Катафракт	MTR-5K Маельшторм	ST-8A Шутист
12	PTR-4D Пенетратор	DGR-3F Дракон Файр	EXC-B2 Экскалибур

Штурмовые БатлМехи

2D6	Дом Давион	Дом Штайнер	КомСтар
2	DVS-2 Девастатор	STC-2C Страйкер	KGC-001 Кинг Краб
3	CP-11-A Циклоп	STK-5S Сталкер	STK-5M Сталкер
4	GUN-1ERD Ганслингер	PPR-5S Саламандра	CRK-5003-1 Крокетт
5	AWS-8Q Авесом	STK-3F Сталкер	THG-11E Таг
6	VTR-9K Виктор	ZEU-9S Зевс	HGN-732 Хайлендер
7	VTR-9K Виктор	ZEU-9S Зевс	HGN-732 Хайлендер
8	AS7-S Атлас	BNC-5S Банши	CRK-5003-1 Крокетт
9	VTR-9B Виктор	AS7-S Атлас	AS7-K Атлас
10	AS7-K Атлас	BRZ-A3 Берсеркер	KGC-000 Кинг Краб
11	BNC-5S Банши	ZEU-6S Зевс	CP-11-A Циклоп
12	LGB-7Q Лонгбоу	EMP-6A Император	SPT-N2 Спартан

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНОГО ПРИСВОЕНИЯ БАТЛМЕХОВ: КЛАНЫ

Легкие БатлМехи

206	Нефритовый Сокол	Волк	Медведь-Призрак	Кот Новы
2	Виксен (Инкубус)	Дженнер IIC	Перегрин (Хорнед Оул)	AF-1 Арктик Фокс
3	Файр Фалкон Прайм	Пума A (Эддер)	Дашер C (Файр Мот)	Уллер Прайм (Кит Фокс)
4	Кугар C	Коши B (Мист Линкс)	Дашер D (Файр Мот)	Ханкуи D
5	Уллер B (Кит Фокс)	Пума B (Эддер)	Пума Прайм (Эддер)	Дашер D (Файр Мот)
6	Файр Фалкон A	Дашер A (Файр Мот)	Дашер B (Файр Мот)	Ханкуи C
7	Уллер Прайм (Кит Фокс)	Пума Прайм (Эддер)	Дашер Прайм (Файр Мот)	Пума Прайм (Эддер)
8	Кугар Прайм	Уллер C (Кит Фокс)	Пума A (Эддер)	Ханкуи C
9	Уллер A (Кит Фокс)	Пума C (Эддер)	Уллер A (Кит Фокс)	Уллер Прайм (Кит Фокс)
10	Уллер D (Кит Фокс)	Пума D (Эддер)	Коши B (Мист Линкс)	Пума Прайм (Эддер)
11	Файр Фалкон B	Коши A (Мист Линкс)	Дашер A (Файр Мот)	Файр Фалкон E
12	Бабун (Хаулер)	Дженнер IIC	Перегрин (Хорнед Оул)	Хелион Прайм

Средние БатлМехи

206	Нефритовый Сокол	Волк	Медведь-Призрак	Кот Новы
2	Хеллхаунд (Конкверер)	Хенчбэк IIC	Блэк Хок A (Нова)	Хенчбэк IIC
3	Риокен Прайм (Штормкроу)	Фенрис C (Айс Феррет)	Риокен Прайм (Штормкроу)	Блэк Хок E (Нова)
4	Фенрис A (Айс Феррет)	Фантом Прайм	Фенрис Прайм (Айс Феррет)	Фенрис D (Айс Феррет)
5	Драгонфлай A (Вайпер)	Фенрис D (Айс Феррет)	Драгонфлай A (Вайпер)	Шедоу Кэт C
6	Блэк Ланнер C	Фантом C	Блэк Хок Прайм (Нова)	Риокен Прайм (Штормкроу)
7	Блэк Ланнер Прайм	Фенрис B (Айс Феррет)	Драгонфлай Прайм (Вайпер)	Шедоу Кэт Прайм
8	Риокен B (Штормкроу)	Фенрис Прайм (Айс Феррет)	Драгонфлай B (Вайпер)	Блэк Хок Прайм (Нова)
9	Блэк Хок A	Риокен Прайм (Штормкроу)	Риокен C (Штормкроу)	Блэк Хок Прайм (Нова)
10	Блэк Ланнер A	Понсер Прайм	Драгонфлай D (Вайпер)	Фенрис D (Айс Феррет)
11	Блэк Ланнер B	Блэк Хок Прайм (Нова)	Драгонфлай C (Вайпер)	Нобори-нин A (Хантсман)
12	Хенчбэк IIC	Понсер A	Хенчбэк IIC	Нобори-нин D (Хантсман)

Тяжелые БатлМехи

206	Нефритовый Сокол	Волк	Медведь-Призрак	Кот Новы
2	Найт Джир D	Лайнбэкер Прайм	Гризли	Лайнбэкер Прайм
3	Тор B (Саммонер)	Мэд Кэт D (Тимбер Вульф)	Локи Прайм (Хелбрингер)	Нова Кэт E
4	Локи A (Хелбрингер)	Валчер Прайм (Мэд Дог)	Валчер A (Мэд Дог)	Тор D (Саммонер)
5	Найт Джир Прайм	Мэд Кэт B (Тимбер Вульф)	Тор A (Саммонер)	Мэд Кэт A (Тимбер Вульф)
6	Тор A (Саммонер)	Локи Прайм (Хелбрингер)	Мэд Кэт Прайм (Тимбер Вульф)	Нова Кэт A
7	Локи Прайм (Хелбрингер)	Мэд Кэт Прайм (Тимбер Вульф)	Валчер Прайм	Нова Кэт Прайм
8	Тор Прайм (Саммонер)	Мэд Кэт A (Тимбер Вульф)	Валчер C (Мэд Дог)	Нова Кэт D
9	Тор D (Саммонер)	Тор Прайм (Саммонер)	Тор Прайм (Саммонер)	Валчер B (Мэд Дог)
10	Найт Джир A	Мэд Кэт C (Тимбер Вульф)	Валчер B (Мэд Дог)	Тор D (Саммонер)
11	Локи B (Хелбрингер)	Валчер A (Мэд Дог)	Мэд Кэт A (Тимбер Вульф)	Мэд Кэт D (Тимбер Вульф)
12	Найт Джир C	Галахад (Глас Спайдер)	Локи B (Хелбрингер)	Валчер B (Мэд Дог)

Штурмовые БатлМехи

206	Нефритовый Сокол	Волк	Медведь-Призрак	Кот Новы
2	Кракен (Бейн)	Нага Прайм	Супернова	Туркина D
3	Туркина B	Ман-О-Вар B (Гаргулья)	Ман-О-Вар Прайм (Гаргулья)	Дайши A (Дайр Вульф)
4	Гладиатор C (Экзекьюшенер)	Масакари A (Вархок)	Гладиатор B (Экзекьюшенер)	Гладиатор A (Экзекьюшенер)
5	Масакари Прайм (Вархок)	Гладиатор D (Экзекьюшенер)	Кингфишер Прайм	Ман-О-Вар A (Гаргулья)
6	Туркина A	Ман-О-Вар C (Гаргулья)	Дайши Прайм (Дайр Вульф)	Масакари Прайм (Вархок)
7	Туркина Прайм	Ман-О-Вар Прайм (Гаргулья)	Гладиатор Прайм (Экзекьюшенер)	Масакари Прайм (Вархок)
8	Дайши Прайм (Дайр Вульф)	Гладиатор Прайм (Экзекьюшенер)	Масакари B (Вархок)	Кингфишер C
9	Масакари B (Вархок)	Ман-О-Вар A (Гаргулья)	Гладиатор A (Экзекьюшенер)	Гладиатор D (Экзекьюшенер)
10	Туркина C	Дайши Прайм (Дайр Вульф)	Масакари Прайм (Вархок)	Кингфишер C
11	Масакари A (Вархок)	Масакари Прайм (Вархок)	Гладиатор D (Экзекьюшенер)	Масакари C (Вархок)
12	Ман-О-Вар A (Гаргулья)	Супернова	Кодяк	Дайши C (Дайр Вульф)

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНОГО ПРИСВОЕНИЯ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ: ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА

2D6	Легкое тр. средство	Среднее тр. средство	Тяжелое тр. средство	Штурмовое тр. средство
2	Йелоу Джакет	Регулятор ховертанк	Жуков тяжелый танк	Алакорн Mk VI тяжелый танк
3	Страйкер легкий танк	Гоблин средний танк	Паттон танк	ШтурмФюр тяжелый танк
4	Херессир ракетная платформа	Хетцер штурмовое орудие	По Ро тяжелый танк	Шрек носитель ППЧ
5	Хантер легкий танк	Дриллсон тяжелый ховертанк	Мантикор тяжелый танк	Партизан тяжелый танк
6	Саладин штурмовой ховертанк	Максим тяжелый ховертранспорт	Пайк	Демолюшер тяжелый танк
7	Сарацин средний ховертанк	Ведетт средний танк	НосительРДД	Онтос тяжелый танк
8	Скимитар средний ховертанк	Максим тяжелый ховертранспорт	НосительРБД	Онтос тяжелый танк
9	Пегасус ховертанк	Кондор тяжелый ховертанк	Бульдог средний танк	Шрек носитель ППЧ
10	Скорпион легкий танк	Гоблин средний танк	Фон Лакнер тяжелый танк	Партизан тяжелый танк
11	Дж. Эдгар легкий ховертанк	Дриллсон тяжелый ховертанк	РоммельTank	Бегимот тяжелый танк
12	Кавальри штурмовой вертолет	Фалькрем тяжелый ховертанк	Токугава тяжелый танк	Челенджер X MBT

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ НАВЫКОВ (РАСШИРЕННАЯ)

1D6 (Новичок)	1D6 (Регуляр)	1D6 (Ветеран)	1D6 (Элита)	Пилотирование	Стрельба
0 или ниже	—	—	—	7	7
1	—	—	—	7	6
2-3	0 или ниже	—	—	6	5
4-5	1-2	0 или ниже	—	6	4
6-7	3-4	1-2	0 или ниже	5	4
8	5-6	3-4	1-2	4	3
—	7-8	5-6	3-4	3	2
—	—	7-8	5-6	2	1
—	—	—	7-8	1	0

УРОВНИ ОПЫТА И НАВЫКИ

После определения дизайнов Мехов принадлежащих каждой стороне, игроки определяют уровни опыта (Зеленый, Регулярный, Ветеран или Элита) своих сил. Если игроки используют элементы определенных подразделений, они могут консультироваться с соответствующим Полевые руководства. Альтернативно, игроки могут просто устанавливать любые уровни опытов, которые они пожелают или использовать таблицу Случайного уровня опыта. (Игроки могут создать сбалансированное сражение, регулируя этот самый уровень опыта для обеих сил.)

ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНОГО УРОВНЯ ОПЫТА

Бросок 2D6	Уровень опыта
2-5	Новичок
6-9	Регулярный
10-11	Ветеран
12	Элита

После определения уровня опытов своих сил, каждый игрок определяет навыки Стрельбы и Пилотирования своих МехВоинов. Если игроки согласны, они могут просто назначать всем МехВоинам стандартные стартовые уровни навыков (см. с. 15). Альтернативно, каждый игрок может использовать таблицу Случайных навыков, чтобы случайно определить уровни навыков своих МехВоинов. Для этого, игрок делает два броска 1D6 для каждого МехВоина или команды транспортного средства своих сил. (Добавьте 2 к каждому результату броска для МехВоинов Клана; вычтите 2 из результата броска для Клановских команд транспортных средств). Первый результат броска определяет навык Пилотирования МехВоина; второй навык Стрельбы МехВоина.

Боевая Ценность: Система Боевой Ценности, с. 152, позволяет игрокам назначать необходимые уровни навыков своим юнитам, расходуя необходимое количество пунктов.

ПОСЛЕДНИЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

Если все игроки согласны, они могут настроить подразделения, перемещая Мехи между копьями и звездами после создания всех своих Мехов и определения навыков для всех МехВоинов, хотя МехВоины не могут быть перемещены из присвоенных им Мехов. Точная настройка сил в этом случае позволяет игроку объединять Мехов в группы с одинаковыми способностями движения в копья и устраивать эффективную сеть Command, Control and Communication (C^3) (см. с. 145).

Командующие

В некоторых случаях, игроки могут пожелать определить копье, роту, батальон или систематизировать командующих в пределах своих сил. Обычно, МехВоин с самыми высокими навыками и/или самым тяжелым БатлМехом в каждом подразделении назначается командующим подразделения, но игроки могут использовать любые критерии при назначении командующих. После выбора командующих, каждый игрок должен идентифицировать командные юниты на рекордшитах этих юнитов.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Игроки могут проектировать собственные конструкции БатлМехов и транспортных средств, которые будут необходимы им для специфических функций или для выполнения определенных задач. Эта глава описывает правила строительства таких машин, включая полную таблицу оружия и оборудования Кланов и Внутренней Сферы. Детальные описания различных типов оружия и оборудования, используемого при строительстве БатлМехов и транспортных средств, содержатся в главе *Оборудование*, страница 130.

Машины, построенные по этим правилам, являются по существу, моделями «заводской постройки», в противоположность переделанным или настроенным вариантам. Правила создания переделанных модификаций Мехов и транспортных средств, включая смешивание технологий Внутренней Сферы и Кланов на одном шасси, находятся в правилах *Восстановления и ремонта*, с. 77.

СТРОИТЕЛЬСТВО БАТЛМЕХА

Система, описанная ниже, дает возможность игрокам, построить уникальных БатлМехов, используя легальную пропорцию смеси скорости, брони и оружия, которую они пожелают. Эти дизайны могут быть выведены против других настроенных и стандартных машин на поле битвы.

Чтобы спроектировать БатлМеха, вам необходимо иметь чистый лист бумаги, ручку, соответствующие таблицы Оружия и оборудования, а также незаполненный рекордшит БатлМеха.

В ходе строительства, вы должны отслеживать два базовых фактора: тоннаж и критические слоты. Оба этих параметра имеют свои ограничения и влияют на то, какое оборудование и сколько оружия вы сможете установить в вашем БатлМехе.

Тоннаж

БатлМехи весят от 20 до 100 тонн (прирост идет по 5 тонн). В пределах этих цифр, игрок может выбрать любой тоннаж. Сделайте запись тоннажа БатлМеха наверху листа бумаги. Полный вес двигателя, оружия, брони и других компонентов БатлМеха, не может превышать или занижать это число. Добавляя компоненты в БатлМех, отслеживайте общий доступный тоннаж вашего Меха.

Критические слоты

Каждый рекордшит содержит таблицу Критических попаданий, описывающую каждую часть тела БатлМеха. Некоторые секции этой таблицы уже заполнены, так как базовые компоненты и оборудование должно постоянно располагатся в определенных локациях тела. Когда игрок создает новый дизайн Меха, он размещает дополнительные радиаторы, прыжковые двигатели и оружие в различных частях тела и прописывает их в слотах этих локации по таблице Критических попаданий.

Заполняя рекордшит, помните, что некоторые компоненты занимают больше одного критического слота в таблице Критических попаданий, эти компоненты должны быть специально отмечены в таблице и любое критическое попадание в один из этих слотов уничтожает весь компонент или оборудование целиком, а дальнейшее попадание в другие слоты, принадлежащие этому же компоненту, не имеют никакого дополнительного эффекта (см. пример рекордшита, с. 120).

Таблица Критического пространства показывает доступное число критических слотов (критические слоты, не назначаются автоматически, определенному типу оборудования в каждом Мехе, кроме двигателя, гироскопа, системы жизнеобеспечения и сенсоров) в каждой локации. Вы должны использовать эти числа, при проектировании собственного Меха, чтобы не превысит пространственные ограничения каждой локации.

Актуаторы рук: Чтобы освободить большее количество слотов, игрок может удалить актуаторы рук из своего проекта. Таким способом могут быть удалены актуаторы ладоней и нижние актуаторы руки, причем нижние актуаторы могут быть удалены, только после предварительно уделенных актуаторов ладоней. БатлМехи, построенные без этих актуаторов получают штрафы при некоторых типах физических атак, как описано в главе *Битва*, *с. 26.*

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА

Локация	Свободные критические слоты
Голова	1
Центральный Торс	2
Правый Торс	12
Левый Торс	12
Правая Рука	8*
Левая Рука	8*
Правая Нога	2
Левая Нога	2

* Дополнительные слоты могут появиться если удалить актуаторы. Каждая рука может иметь 10 свободных критических слотов. Четырехногие Мехи (см. с.93) имеют только 2 свободных слота в этой локации.

РАЗРАБОТКА ШАССИ

На этой стадии создают основную структуру Меха, другими словами шасси. Чтобы начать процесс строительства, игрок должен выбрать несколько основных условий, касающихся его Меха, по которым определяют каким БатлМехом, он является, и выделяют ограничения к доступу для некоторых типов оборудования. Главные параметра выбора - технологическая база и тоннаж. Эти условия, в свою очередь, будут определять вес внутренней структуры. Наконец, каждый Мех должен иметь кокпит, который добавляется на этой стадии.

Определение технологической базы

БатлМехи могут быть построены, используя одну из двух технологических баз: Внутренней Сферы или Кланов. БатлМехи построенные с использованием технологической базы Кланов, обычно быстрее и вооружены более мощным оружием, чем их аналоги во Внутренней Сферы. Игрок должен также выбрать, является ли БатлМех, которого он разрабатывает ОмниМехом или обычным БатлМехом. (См. *Комплектация ОмниМеха, с. 129*, для подробностей относящихся к ОмниМехам.)

Основываясь на выбранной технологической базе, игрок должен использовать соответствующие таблицы Оружия и Оборудования, для оснащения собственного БатлМеха. БатлМехи Внутренней Сферы могут использовать оборудование только Внутренней Сферы, а Клановские Мехи, соответственно, только оборудование Кланов.

ТАБЛИЦА ВНУТРЕННЕЙ СТРУКТУРЫ

Общий тоннаж Меха	Тонн внутренней структуры: Стандартная структура	Эндо-сталь	Боксы центрального торса	Боксы левого/правого торсов	Боксы каждой руки	Боксы каждой ноги	Максимальный фактор брони
20	2,0	10	6	5	3	4	69
25	2,5	1,5	8	6	4	6	89
30	3,0	1,5	10	7	5	7	105
35	3,5	2,0	11	8	6	8	119
40	4,0	2,0	12	10	6	10	137
45	4,5	2,5	14	11	7	11	153
50	5,0	25	16	12	8	12	169
55	5,5	30	18	13	9	13	185
60	6,0	30	20	14	10	14	201
65	6,5	3,8	21	15	10	18	211
70	7,0	3,8	22	15	11	18	217
75	7,5	4,0	23	16	12	16	231
80	8,0	4,0	25	17	13	17	247
85	8,5	4,5	27	18	14	18	263
90	9,0	4,5	29	19	15	19	279
95	9,5	5,0	30	20	16	20	293
100	10,0	5,0	31	21	17	21	307

Антон разрабатывая нового БатлМеха, решил что это будет Средний Мех, городской охотник, с разнообразным оружием, хорошим бронированием, построенный с использованием технологической базы Внутренней Сферы, и не ОмниМех. Начав проектировать, он назвал его: Уиверн.

Выбор тоннажа

БатлМехи весят от 20 до 100 тонн (прирост по 5-тонн). В пределах этих ограничений, игрок может выбрать любой тоннаж. Сделайте запись тоннажа БатлМеха вверху листа бумаги. Полный вес двигателя, оружия, брони и других компонентов БатлМеха не может превышать или занижать базовый тоннаж.

Средние БатлМехи весят между 40 и 55 тоннами. Антон решил сделать своего Уиверна 45-тонным Мехом.

Размещение тоннажа внутренней структуры

Вес внутренней структуры составляет 10 процентов от полного веса БатлМеха. Таблица Внутренней структуры включает в себя тоннаж внутренней структуры, требуемой для БатлМехов каждой весовой категории и числа боксов внутренней структуры распределенных в БатлМехе по локациям. Внутренняя структура головы не включена в таблицу, потому что голова любого БатлМеха, содержит 3 бокса внутренней структуры.

Зачеркните лишние боксы внутренней структуры на диаграмме Внутренней структуры рекордшита, чтобы привести в соответствие число боксов, каждой локации.

Игроки могут строить своих Мехов, используя технологию эндо-стали. Если при строительстве Меха будет использоваться технология эндо-стали, необходимо уменьшить вес внутренней структуры наполовину. Для простоты пользования, тоннаж стандартной и структуры эндо-сталь включены в список таблицы Внутренней структуры. (См. также Внутренняя структура Эндо-сталь, с. 148 в главе *Оборудование*.)

Критические слоты: Обратите внимание, что игроки, которые выбирают при строительстве технологию эндо-сталь для БатлМеха Внутренней Сферы, должны разместить 14 критических слотов эндо-стали, в таблице Критических попаданий на рекордшите, а БатлМеха Кланов - 7 критических слотов.

Таблица Внутренней структуры показывает, что 45-тонный Мех имеет 4,5 тонны внутренней структуры. Поскольку Антон хочет, чтобы его проект имел большое количество оружия и брони, он решил использовать на своем Уиверне технологию эндо-сталь, для уменьшения веса внутренней структуры до 2,5 тонн. В результате у него осталось свободных 42,5 тонны (45 минус 2.5 равно 42,5). Антону необходимо разместить 14 критических слотов эндо-стали, но он решил подождать, до тех пор пока не разместит остальное оборудование, чтобы увидеть где останутся свободные места.

Добавление кокпита

Каждый БатлМех должен иметь кокпит, который содержит органы управления, систему жизнеобеспечения и электронные сенсоры необходимые МехВоину. Все кокпиты БатлМеха весят 3 тонны, независимо от общего тоннажа БатлМеха. Вычтите 3 тонны от оставшегося общего веса БатлМеха.

Каждый Мех должен иметь кабину, и Уиверн не исключение. У Антона осталось свободных 39,5 тонн (42.5-3=39.5).

ТАБЛИЦА ЯДЕРНЫХ ДВИГАТЕЛЕЙ

Рейтинг двигателя	Тоннаж стандартной версии	Тоннаж легкой версии	Тоннаж XL версии
10	0,5	0,5	0,5
15	0,5	0,5	0,5
20	0,5	0,5	0,5
25	0,5	0,5	0,5
30	1,0	1,0	0,5
35	1,0	1,0	0,5
40	1,0	1,0	0,5
45	1,0	1,0	0,5
50	1,5	1,5	1,0
55	1,5	1,5	1,0
60	1,5	1,5	1,0
65	2,0	1,5	1,0
70	2,0	1,5	1,0
75	2,0	1,5	1,0
80	2,5	2,0	1,5
85	2,5	2,0	1,5
90	3,0	2,5	1,5
95	3,0	2,5	1,5
100	3,0	2,5	1,5
105	3,5	3,0	2,0
110	3,5	3,0	2,0
115	4,0	3,0	2,0
120	4,0	3,0	2,0
125	4,0	3,0	2,0
130	4,5	3,5	2,5
135	4,5	3,5	2,5
140	5,0	4,0	2,5
145	5,0	4,0	2,5
150	5,5	4,5	3,0
155	5,5	4,5	3,0
160	6,0	4,5	3,0
165	6,0	4,5	3,0
170	6,0	4,5	3,0
175	7,0	5,5	3,5
180	7,0	5,5	3,5
185	7,5	6,0	4,0
190	7,5	6,0	4,0
195	8,0	6,0	4,0
200	8,5	6,5	4,5
205	8,5	6,5	4,5
210	9,0	7,0	4,5
215	9,5	7,5	5,0
220	10,0	7,5	5,0
225	10,0	7,5	5,0
230	10,5	8,0	5,5
235	11,0	8,5	5,5
240	11,5	9,0	6,0
245	12,0	9,0	6,0
250	12,5	9,5	6,5
255	13,0	10,0	6,5
260	13,5	10,5	7,0
265	14,0	10,5	7,0
270	14,5	11,0	7,5
275	15,5	12,0	8,0
280	16,0	12,0	8,0
285	16,5	12,5	8,5
290	17,5	13,5	9,0
2&5	18,0	13,5	9,0
300	19,0	14,5	9,5
305	19,5	15,0	10,0
310	20,5	15,5	10,5
315	21,5	16,5	11,0
320	22,5	17,0	11,5
325	23,5	18,0	12,0
330	24,5	18,5	12,5
335	25,5	19,5	13,0
340	27,0	20,5	13,5
345	28,5	21,5	14,5
350	29,5	22,5	15,0
355	31,5	24,5	16,0
360	33,0	25,0	16,5
365	34,5	26,0	17,5
370	36,5	27,5	18,5
375	38,5	29,0	19,5
380	41,0	31,0	20,5
385	43,5	33,0	22,0
390	46,0	34,5	23,0
395	49,0	37,0	24,5
400	52,5	39,5	26,5

ДОБАВЛЕНИЕ ДРУГОГО ОБОРУДОВАНИЯ

После разработки структуры Меха, игрок должен выбрать и добавить остальные компоненты БатлМеха. Эти компоненты включают в себя двигатель, гироскоп, броню, прыжковые двигатель, оружие и другое оборудование.

Эти дополнительные компоненты добавляются не в определенном порядке, так как в процессе разработки часто используется система баланса, когда дизайн приближается к стадии завершения. Например, вы можете не знать, сколько хотите использовать радиаторов, пока не выберете оружие Меха. Аналогично, некоторые игроки всегда начинают проектирование Меха с размещения брони (обычно используется максимальное количество, которое может нести юнит), в то время как другие ждут до последнего момента, чтобы посмотреть, сколько тоннажа остается после размещения оружия.

Определение рейтинга двигателя

Каждый БатлМех несет один ядерный двигатель, для своего движения и работоспособности всех систем. Его относительная продуктивность измеряется рейтингом. Рейтинг двигателя определяется весом БатлМеха и желательной скоростью. Умножьте тоннаж БатлМеха на необходимое количество ПД ходьбы. Результатом будет рейтинг двигателя Меха. Обратите внимание, что ПД бега Меха рассчитывается в это время, умножая ПД ходьбы на 1,5 и округляя вверх.

Тоннаж X Желательные ПД ходьбы = рейтинг двигателя
ПД ходьбы X 1,5 = ПД бега

Таблица Ядерных двигателей, с. 117, содержит список тоннажа для их различных рейтингов двигателей. Обратите внимание, что игрок может выбрать Экстралегкую (XL) или Легкую версию двигателя вместо стандартной. XL двигатели весят наполовину меньше их стандартных аналогов (вес округлен до полутоны). Легкие двигатели весят три четверти веса стандартных версий. Для простоты использования таблицы, в ней приводится вес стандартных, легких и XL версий двигателей. (См. также Легкие двигатели и XL двигатели, с. 139 и с. 148 в главе *Оборудование*.)

Критические слоты: Если выбирается XL версия двигателя, то вам необходимо назначить дополнительные критические слоты двигателя в правом и левом торсе. XL версия двигателя Внутренней Сферы занимает по 3 критических слота в обоих боковых (правой и левой) локациях торса, в то время как Клановская версия занимает только по 2 критических слота в этих же локациях.

Поскольку Уиверн предназначен, для боев в границах городских джунглей, высокая скорость для него, не самый важный фактор. Антон определяет своему Меху 4 ПД ходьбы. Это означает, что Уиверну необходим двигатель с рейтингом 180 (4 x 45 = 180). В таблице Ядерных двигателей, стандартный двигатель с рейтингом 180 весит 7 тонн. У Антона остается свободными 32,5 тонны (39,5 - 7 = 32.5). ПД бега Уиверна равно 6 (4 x 1,5 = 6).

Добавление гироскопа

Каждый БатлМех должен быть оборудован мощным гироскопом, чтобы держать себя в вертикальном положении и двигаться. Точный размер гироскопа БатлМеха зависит от его рейтинга двигателя. Разделите рейтинг двигателя БатлМеха на 100 (округляя вверх). Получившееся число есть вес гироскопа в тоннах. Вычтите этот вес из оставшегося тоннажа Меха.

Рейтинг двигателя Уиверна - 180. Он требует 2-тонный гироскоп (180 разделить на 100 равно 1.8, округляя до 2). Это оставляет Антону 30,5 тонн (32,5 - 2 = 30,5).

ТАБЛИЦА ВЕСА ПРЫЖКОВЫХ ДВИГАТЕЛЕЙ

Тоннаж Меха	Вес Прыжкового двигателя
20-55	0.5 тонны за 1 ПД прыжка
60-85	1.0 тонна за 1 ПД прыжка
90-100	2.0 тонны за 1 ПД прыжка

Определение прыжковых способностей

БатлМехи могут быть оборудованы прыжковыми двигателями в своих ногах и/или задних частях торса, что позволяет им перемещаться прыжком. Вес прыжковых двигателей зависит от веса БатлМеха и желательных ПД прыжка, как показано в таблице Веса прыжковых двигателей.

Каждый прыжковый двигатель дает БатлМеху один ПД прыжкового движения, поэтому БатлМех с четырьмя прыжковыми двигателями имеет 4 ПД прыжка. Однако, БатлМех не может быть построен с ПД прыжка превышающим его ПД ходьбы.

Критические слоты: Разместите по одному критическому слоту прыжкового двигателя в ноге или локациях торса за каждый порт прыжкового двигателя.

Чтобы легко двигаться через ландшафт, заполненный зданиями, Уиверну необходимы прыжковые двигатели. Используя таблицу Веса прыжковых двигателей, Антон определил, что каждый ПД прыжка будет стоить ему 0,5 тонны. Он решает дать своему Меху максимально возможное количество ПД прыжка 4, за счет 2 тонн веса. Это оставляет ему 28,5 тонн (30,5 - 2 = 28,5). Каждый порт прыжкового двигателя требует одного критического слота. Антон размещает по одному в каждой ноге (оставляя там по одному свободному слоту) и по одному в каждой из боковых локаций торса (правой и левой), оставляя в этих локациях по 11 свободных критических слотов.

Добавление радиаторов

Радиаторы рассеивают температуру, произведенную движением, огнем оружия и другими действиями. Каждый БатлМех оснащается 10 радиаторами, вес которых не рассчитывается при подсчете тоннажа (однако они могут занимать критические слоты, см. *Критические слоты*, ниже). Однако, большинство БатлМехов нуждается в большем количестве радиаторов, чем стандартные 10, для большей эффективности рассеивания избыточной температуры. Дополнительные радиаторы могут быть установлены из расчета 1 тонна за радиатор.

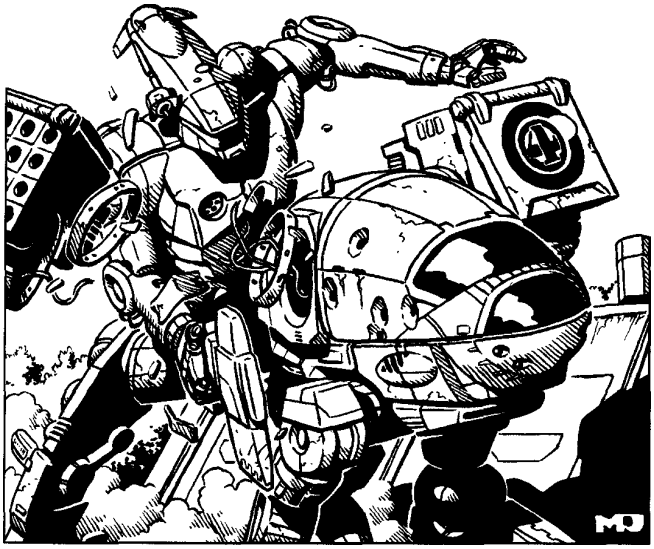
Игроки могут выбирать стандартные или двухконтурные радиаторы (см. Радиаторы, с. 139 в главе *Оборудование*). БатлМех может быть оборудован только одним типом радиаторов, или стандартными или двухконтурными радиаторами, но не смесью обоих типов. Если игрок хочет оборудовать свой Мех двухконтурными радиаторами, эти 10 радиаторов включаются в проект Меха как двухконтурные. Если были выбраны стандартные радиаторы, 10 радиаторов, которые устанавливаются на Мех, будут стандартными радиаторами.

Критические слоты: Некоторое число радиаторов равное, рейтингу двигателя деленному на 25 (округляя вниз) принимаются, как неотъемлемая его часть. Эти радиаторы разрушаются, только когда двигатель полностью разрушен, и поэтому не могут получать критические попадания. Например, если игрок добавляет БатлМеху 5 радиаторов (общим количеством 15), двигатель с рейтингом 210, 8 из этих радиаторов (210 деленное на 25 получается 8,4 округляется до 8) рассматриваются установленными на двигатель и не размещаются в критических слотах Меха. Другие 7 (10 (первоначальных) + 5 (дополнительных) - 8 (неразмещаемых)) должны быть установлены в свободные критические слоты. Каждый стандартный радиатор занимает один критический слот. Двухконтурные радиаторы версии Кланов заполняют два критических слота каждый, а версии Внутренней Сферы - три слота каждый. Обратите внимание, что это распределение критических слотов применяется только к тем радиаторам, которые не уставлены на двигатель.

Уиверн разрабатывается с большим набором оружия, но Антон осознает, что он не сможет разместить много компонентов на свой средний Мех. Он полагает, что добавление двух дополнительных радиаторов должно быть достаточно для потребностей Меха, за счет 2 тонн веса. Вычитая вес радиаторов, Антон остается с 26,5 тоннами (28,5 - 2 = 26,5).

Затем Антон вычисляет число радиаторов, которые должны быть размещены в критических слотах. Рейтинг двигателя деленный на 25 округляя вниз равно 7 (180 / 25 = 7,2). С общим количеством радиаторов 12, Антон будет должен разместить 5 из них в критические слоты (12 - 7

= 5). Поскольку в Мехе необходимо разместить такое большое количество радиаторов в критические слоты, Антон решает не использовать двухконтурные радиаторы, так как нет возможности их разместить. Он размещает один радиатор в пустой слот головы и по два радиатора в каждую боковую локацию торса. Это размещение заполняет все оставшиеся критические слоты в голове и оставляет по 9 пустых слотов в правом и левом торсе.



Добавление брони

Броня помогает защитить внутреннюю структуру БатлМеха и находящиеся там критические компоненты. Броня может быть стандартной или ферро-волоконной. За каждую тонну стандартной брони, БатлМех получает 16 пунктов бронирования. Ферро-волоконная броня дает Меху большее количество пунктов бронирования за тонну (см. Ферро-волоконная броня, с. 138 в главе *Оборудование*). Скрытная броня содержит стандартное количество пунктов брони (16) в каждой тонне, но оьеспечивает дополнительную защиту БатлМеху от оружейных атак (см. Скрытная броня, с. 147 в главе *Оборудование*).

Определите полный тоннаж брони, которую будет нести БатлМех. Броня добавляентся приращениями по 1 или 1/2 тонны. Умножьте тоннаж выбранного количества брони на 16, чтобы получить полное число пунктов брони Меха. Если Мех имеет ферро-волоконную броню, то это полное число пунктов брони умножается для БатлМехов Внутренней Сферы на 1,12; а для Клановских Мехов на 1,2 (округляя вверх до 0,5) для нахождения полного количества пунктов ферро-волоконной брони.

Разделите полное количество пунктов брони, которые будут установлены на БатлМехе, среди одиннадцати локаций, приведенных на Диаграмме Брони. Игрок сам выбирает, точное число пунктов брони для защиты каждой локации, однако число пунктов брони в отдельной локации может превышать число боксов внутренней структуры этой же локации не более чем в два раза, независимо от того, является ли броня стандартной или ферро-волоконной. Например, если БатлМех имеет 10 боксов внутренней структуры в левой руке, то левая рука может нести не больше 20 пунктов брони. Единственное исключение этого правила — все БатлМехи могут нести до 9 пунктов брони на голове.

Обратите внимание, что центральная, левая и правая локации торса содержат и переднюю и заднюю броню. Броня, размещенная на передней локации торса не может использоваться, для защиты тыловой локации и наоборот. Полная броня, размещенная на передней и тыловой локациях торса не может превышать в два раза число боксов внутренней структуры этой локации.

Используйте Диаграмму Брони на рекордшите, чтобы указать число пунктов брони, защищающих каждую часть тела БатлМеха. Закрасте любые избыточные боксы брони таким же образом, как при размещении боксов на Диаграмме Внутреней Структуры.

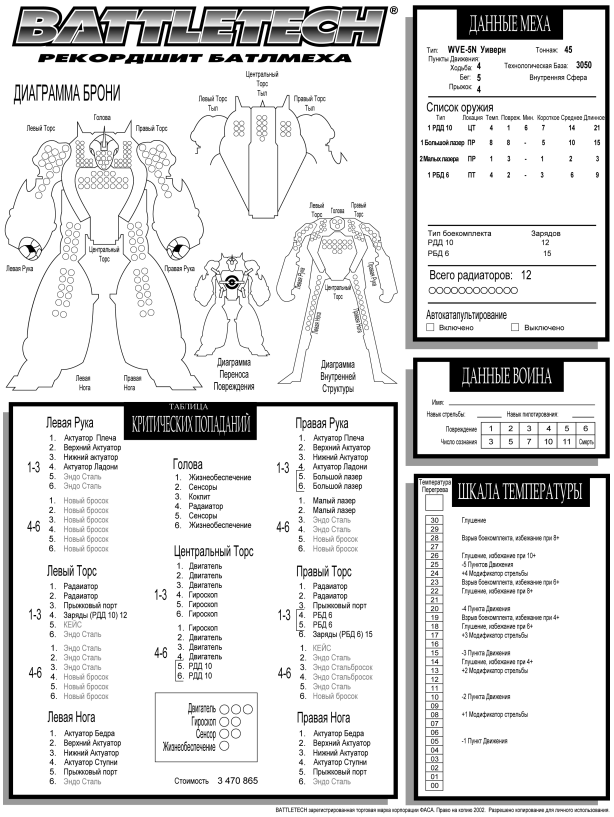
Максимальный фактор брони: Для простоты использования, максимальный фактор брони для каждого тоннажа Меха находится в таблице Внутреней структуры (с. 110). Обратите внимание, что для Меха чаще всего используется максимально возможное количество брони, даже если это требование оставит несколько пунктов брони неразмещенными. Например, 50-тонный Мех может иметь максимальный фактор брони 169. Чтобы получить максимально возможную стандартную броню, Мех должен разместить11 тонн брони (11 x 16 = 176), причем 7 пунктов брони (176 - 169 = 7), не могут быть размещены, а вес просто теряется впустую.

Критические слоты: Обратите внимание, что применение ферро-волоконной брони требует, от игрока заполнения дополнительных критических слотов в таблице Критических попаданий БатлМеха, причем ферро-волоконная броня производства Внутренней Сферы занимает 14 критических слотов, в то время ферро-волоконная броня производства Кланов — 7.

Антон хочет чтобы его Мех, имел максимально возможное количество брони, но он полностью уверен, что у него не будет достаточного количества свободных критических слотов, свободных для ферро-волоконной брони. Поэтому на свой Уиверн он устанавливает стандартную броню, для получения максимального количества которой необходимо 9,5 тонн. Фактор бронирования получается 152 (9,5 x 16 = 152), не достает только 1 пункта до абсолютного максимума для 45-тонного Меха, если добавить и этот 1 пункт, то необоснованно израсходуется 0,5 тонны веса. Это оставляет ему 17 тонн для оружия и оборудования (26,5 - 9,5 = 17). Поскольку Мех имеет почти максимальную броню, распределить ее по локациям, будет легко. Каждая рука имеет 7 боксов внутренней структуры, поэтому там можно установить 14 пунктов брони. Внутренняя структура каждой ноги -11, поэтому Антон размещает по 22 пункта брони в ногах. Голова получает максимум, 9 пунктов брони, а боковые локации торса могут разместить по 22 пункта брони. Антон размещает по 16 в передней части и по 6 в тыловой. Так как Антон установил на Мехе на 1 пункт брони меньше максимально возможного, он размещает 27 пунктов брони в центральном торсе (14 боксов внутренней структуры x 2 = 28 - 1 = 27), размещая 7 в тыловой части и 20 в передней. Проверяя свои подсчеты, он убеждается, что разместил все 152 пункта брони
(14 + 14 + 22 + 22 + 9 + 22 + 22 + 27 = 152).

Добавление оружия, боеприпасов и другого оборудования

Каждый тип оружия или оборудования, установленного на БатлМехе, весит несколько тонн, как показано в колонке «тоннаж» таблицы оружия и оборудования. Выберите оружие и оборудование, которое будет установлено в БатлМехе из соответствующей таблицы, основанной на технологической базе, Внутренней Сферы или Кланов.



Боеприпасы: Добавьте, по крайней мере, 1 тонну (1/2 тонны для пулеметов) боеприпасов для каждого класса пусковых установок ракет или баллистического оружия. Под классом, мы подразумеваем каждый отличный тип пусковой установки, различающийся количеством ракет в залпе. Например, Мех с РБД-4, РБД-6, РДД-5 и РДД-20, должен бы был иметь по крайней мере 4 тонны боеприпасов, по одной для каждой пусковой установки. С другой стороны, Меху с четырьмя пусковыми установками РБД-2, было бы достаточно 1 тонны боекомплекта, так как все четыре пусковые установки одного класса и они могут брать заряды боекомплекта из одной и той же корзины боеприпаса. Эти боеприпасы обеспечивают определенное число выстрелов, в зависимости от пусковой установки или типа оружия. (Обратите внимание, что однозарядное оружие не может иметь никакого дополнительного боекомплекта).

ОмниМехи: Игрокам, проектирующим ОмниМехов, нет необходимости устанавливать оружие на этой стадии. Любое оборудование ОмниМехов, которое может быть установлено обычным методом, будет известно как «фиксированное» оборудование. Остающийся тоннаж размещается в контейнерах для оружия и оборудования. В начале каждой игры, игрок ОмниМеха добавляет соответствующее оружие и оборудование в пределах этого остающегося тоннажа и доступных критических слотов (см. Комплектация ОмниМеха, с. 129).

Критические слоты: Число свободных критических слотов, остающихся в таблице Критических попаданийs, данной локации ограничивает количество оружия и оборудования, которое может быть размещено в этой локации. Некоторые типы оружия занимают больше одного критического слота, как показано в таблицах оружия и оборудования. Например, центральный торс имеет только 2 свободных критических слота, в таблице Критических попаданий, а ППЧ занимает 3 слота. Поэтому, игрок не может разместить ППЧ в центральном торсе БатлМеха.

Обратите внимание, что некоторые части определенного типа оборудования должны быть размещены в определенных локациях таблицы Критических попаданийs БатлМеха. Например, критические слоты XL версии двигателя дополнительно размещают в правой и левой локациях торса.

Критические слоты для оружия типа АП/20 и артиллерийского оружия (Эрроу IV, Тампер и Снайпер) могут быть поделены между двумя смежными локациями. Миомер утроенной силы может быть поделен среди любого количества локаций. Для остальных типов оружия и оборудования, все их критические слоты должны быть размещены в одной локации, если описание какого-то компонента не заявляет какие-то особые условия.

Локация, выбранная для установки оружия, будет определять арку его стрельбы. Оружие, размещенное с разделением слотов между двумя локациями, будет иметь арку стрельбы, наиболее ограниченной локации. Например, АП/20 размещенная с разделением слотов между правой рукой и правым торсом стреляет как оружие установленное в правом торсе, только в переднюю арку стрельбы. Если оружие установлено назад в голове, торсе или ногах, то оно должно быть отмечено знаком (R) на рекордшите.

Каждая тонна боеприпасов занимает 1 критический слот, но этот слот не обязательно должен находится в той же локации, где и оружие, которое использует данный боекомплект. Обратите внимание, что минимальный боекомплект пулемета весит 1/2 тонны, а критический слот расчитан на 1 тонну боекомплекта, другими словами может разместить 2 боекомплекта пулемета.

Антон решает начать с оружия большего калибра постепенно переходя к меньшему. Для атаки на дальнем расстоянии он устанавливает на Уиверн пусковую установку РДД-10 (5 тонн) с 1 тонной боекомплекта, размещая оружие в центральном торсе (полностью заполняя его), а боекомплекта в левом торсе, оставляя там свободными 8 слотов. Большой лазер (5 тонн) был выбран как главное оружие не требующее боекомплекта, который он размещает в правой руке для расширения области стрельбы, оставляя там 6 свободных критических слотов.

После выбора главных типов оружия для Уиверн, Антон видит, что у него осталось 6 тонн (17 - 5 - 1 - 5 = 6). Он выбирает РБД-6, в качестве дублера главного оружия (3 тонны) и добавляет 1 тонну соответствующего боекомплекта. Он размещает оба компонента в правом торсе, оставляя там свободными 6 критических слотов. Для добавления огневой мощи на коротком рамалых лазера в правой руке, весом 1/2 тонны каждый. Они оставляют свободными 4 слота в правой руке, и еще 1 не распределенную тонну общего веса (6 - 3 - 1 - 0,5 - 0,5 = 1). Делая свой Мех менее уязвимым, Антон решает закончить дизайн, добавляя систему КЕЙС в обе боковые локации торса (правую и левую), по 1/2 тонны за локацию. Остается 5 свободных слотов в правом торсе и 7 - в левом.

Увлекшись своей работой, Антон внезапно вспоминает, что он почти забыл разместить критические слоты внутренней структуры типа эндо-сталь, которые он ранее просто отметил в шаге Разработка шасси! Поскольку это Мех Внутренней Сферы, необходимо заполнить 14 критических слотов, в любой локации БатлМеха. Антон заполняет по 1 слоту в каждой ноге, по 4 слота в каждом боковом торсе и по 2 в каждой руке, общим количеством 14 (1 + 1 + 4 + 4 + 2 + 2 = 14). WVE-5N уиверн готов!

ТАБЛИЦА ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Тип	Температура	Повреждение	Минимум	Расстояние Короткое	Среднее	Длинное	Тоннаж	Крит. слоты	Боекомплект в тонне	Английское Название
Энергетическое оружие										
УД Большой лазер	12	8	—	1-7	8-14	15-19	5	2	—	ER Large Laser
УД Средний лазер	5	5	—	1-4	5-8	9-12	1	1	—	ER Medium Laser
УД Малый лазер	2	3	—	1-2	3-4	5	0.5	1	—	ER Small Laser
Огнемет	3	2	—	1	2	3	1	1	—	Flamer
Большой лазер	8	8	—	1-5	6-10	11-15	5	2	—	Large Laser
Средний лазер	3	5	—	1-3	4-6	7-9	1	1	—	Medium Laser
Малый лазер	1	3	—	1	2	3	0.5	1	—	Small Laser
ППЧ	10	10	3	1-6	7-12	13-18	7	3	—	PPC
УД ППЧ	15	10	—	1-7	8-14	15-23	7	3	—	ERPPC
Пульс. Большой лазер	10	9	—	1-3	4-7	8-10	7	2	—	Pulse Laser (Large)
Пульс. Средний лазер	4	6	—	1-2	3-4	5-6	2	1	—	Pulse Laser (Medium)
Пульс. Малый лазер	2	3	—	1	2	3	1	1	—	Pulse Laser (Small)
Баллистическое оружие										
АвтоПушка/2	1	2	4	1-8	9-16	17-24	6	1	45	Autocannon/2
АвтоПушка/5	1	5	3	1-6	7-12	13-18	8	4	20	Autocannon/5
АвтоПушка/10	3	10	—	1-5	6-10	11-15	12	7	10	Autocannon/10
АвтоПушка/20	7	20	—	1-3	4-6	7-9	14	10	5	Autocannon/20
Тяжелая винтовка Гаусса	2	25/20/10*	4	1-6	7-13	14-20	18	11	4	Heavy Gauss Rifle
Винтовка Гаусса	1	15	2	1-7	8-15	16-22	15	7	8	Gauss Rifle
Легкая винтовка Гаусса	1	8	3	1-8	9-17	18-25	12	5	16	Light Gauss Rifle
ЛБ 2-Х АП	1	2	4	1-9	10-18	19-27	6	4	45	LB 2-X AC
ЛБ 5-Х АП	1	5	3	1-7	8-14	15-21	8	5	20	LB 5-X AC
ЛБ 10-Х АП	2	10	—	1-6	7-12	13-18	11	6	10	LB 10-X AC
ЛБ 20-Х АП	6	20	—	1-4	5-8	9-12	14	11	5	LB 20-X AC
Огнемет (тр.средства)	3	2	—	1	2	3	0,5	1	20	Flamer (Vehicle)
Противоракетная система	1	*	—	—	—	—	0,5	1	12	Anti-Missile System
Пулемет	0	2	—	1	2	3	0,5	1	200	Machine Gun
Роторная АП/2	1	2	—	1-6	7-12	13-18	8	3	45	Rotary AC/2
Роторная АП/5	1	5	—	1-5	6-10	11-15	10	6	20	Rotary AC/5
Ультра АП/2	1	2	3	1-8	9-17	18-25	7	3	45	Ultra AC/2
Ультра АП/5	1	5	2	1-6	7-13	14-20	9	5	20	Ultra AC/5
Ультра АП/10	4	10	—	1-6	7-12	13-18	13	7	10	Ultra AC/10
Ультра АП/20	8	20	—	1-3	4-7	8-10	15	10	5	Ultra AC/20
Ракетное оружие										
РБД 2	2	2 за ракету	—	1-3	4-6	7-9	1	1	50	SRM 2
РБД 4	3	2 за ракету	—	1-3	4-6	7-9	2	1	25	SRM 4
РБД 6	4	2 за ракету	—	1-3	4-6	7-9	3	2	15	SRM 6
РДД 5	2	1 за ракету	6	1-7	8-14	15-21	2	1	24	LRM 5
РДД 10	4	1 за ракету	6	1-7	8-14	15-21	5	2	12	LRM 10
РДД 15	5	1 за ракету	6	1-7	8-14	15-21	7	3	8	LRM 15
РДД 20	6	1 за ракету	6	1-7	8-14	15-21	10	5	6	LRM 20
РСД 10	4	1 за ракету	—	1-3	4-8	9-15	3	2	24	MRM 10
РСД 20	6	1 за ракету	—	1-3	4-8	9-15	7	3	12	MRM 20
РСД 30	10	1 за ракету	—	1-3	4-8	9-15	10	5	8	MRM 30
РСД 40	12	1 за ракету	—	1-3	4-8	9-15	12	7	6	MRM 40
Ракетная установка 10	3	10	—	1-5	6-11	12-18	0,5	1	—	Rocket Launcher 10
Ракетная установка 15	4	15	—	1-4	5-9	10-15	1,0	2	—	Rocket Launcher 15
Ракетная установка 20	5	20	—	1-3	4-6	7-9	1,5	3	—	Rocket Launcher 20

Тип	Повреждение Температура		Минимум	Расстояние Короткое	Среднее	Длинное	Тоннаж Крит. слоты		Боекомплект в тонне	Английское Название
Ракетный маяк Нарк	0	*	—	1-3	4-6	7-9	3	2	6	Narc Missile Beacon
Улучшенная пусковая установка Нарк	0	*	—	1-4	5-9	10-15	5	3	4	Improved Narc Beacon
Стрейк РБД 2	2	*	—	1-3	4-6	7-9	1,5	1	50	Streak SRM 2
Стрейк РБД 4	3	*	—	1-3	4-6	7-9	3	1	25	Streak SRM 4
Стрейк РБД 6	4	*	—	1-3	4-6	7-9	4,5	2	15	Streak SRM 6
*Артиллерийское оружие**						*Максимум (в мапшитах)*				
Эрроу IV	10	20/10 *	—	—	—	5	15	15	5	Arrow IV
Лонг Том	20	20/10*	—	—	—	20	30	30	5	Long Tom
Снайпер	10	10/5*	—	—	—	12	20	20	10	Sniper
Тампер	6	5/2*	—	—	—	14	15	15	20	Thumper
Другое оборудование*										
Активный зонд Бигл	—	—	—	—	—	4	1,5	2	—	Beagle Active Probe
Артемис IV СУО	—	—	—	—	—	—	1	1	—	Artemis IV FCS
Двухконтурный радиатор	-2	—	—	—	—	—	1	3	—	Double Heat Sink
КЕЙС	—	—	—	—	—	—	0,5	1	—	CASE
Компьютер наведения	—	—	—	—	—	—	*	*	—	Targeting Computer
МАСК	—	—	—	—	—	—	**	**	—	MASC
Меч	0	*	—	—	—	—	*	*	—	Sword
Миомер утроенной силы	*	—	—	—	—	—	0	6	—	Triple-Strength Myomer
Противопехотный конт.	0	*	—	—	—	—	0,5	1	—	Anti Personnel Pod
Радиатор	-1	—	—	—	—	—	1	1	—	Heat Sink
C^3 компьютер (мастер)	0	—	—	—	—	—	5	5	—	C^3 Computer (Master)
C^3 (слейв)	—	—	—	—	—	—	1	1	—	C^3 Slave
СУЦ	0	—	—	1-5	6-9	10-15	1	1	—	TAG
Топор	0	*	—	—	—	—	***	***	—	Hatchet
Улучшенный C^3 компьютер	0	—	—	—	—	—	2,5	2	—	Improved C^3 computer
Установка РЭБ Гардиан	—	—	—	—	—	6	1,5	2	—	Guardian ECM Suite

*Смотри специальные правила для этого оборудования
**Тоннаж Меха разделить на 20
***Тоннаж Меха разделить на 15

ТАБЛИЦА ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ КЛАНОВ

Тип	Повреждение Температура		Минимум	Расстояние Короткое	Среднее	Длинное	Тоннаж Крит. слоты		Боекомплект в тонне	Английское Название
Энергетическое оружие										
УД большой лазер	12	10	—	1-8	9-15	16-25	4	1	—	ER Laser (Large)
УД средний лазер	5	7	—	1-5	6-10	11-15	1	1	—	ER Laser (Medium)
УД малый лазер	2	5	—	1-2	3-4	5-6	0,5	1	—	ER Laser (Small)
УД микро лазер	1	2	—	1	2	3-4	0,25	1	—	ER Laser (Micro)
Тяж. большой лазер	18	16	—	1-5	6-10	11-15	4	3	—	Heavy Laser (Large)
Тяж. средний лазер	7	10	—	1-3	4-6	7-9	1	2	—	Heavy Laser (Medium)
Тяж. малый лазер	3	6	—	1	2	3	0,5	1	—	Heavy Laser (Small)
Огнемет	3	2	—	1	2	3	0,5	1	—	Flamer
УД ППЧ	15	15	—	1-7	8-14	15-23	6	2	—	ERPPC
Пульс. большой лазер	10	10	—	1-6	7-14	15-20	6	2	—	Pulse Laser (Large)
Пульс. средний лазер	4	7	—	1-4	5-8	9-12	2	1	—	Pulse Laser (Medium)
Пульс. малый лазер	2	3	—	1-2	3-4	5-6	1	1	—	Pulse Laser (Small)
Пульс. микро лазер	1	3	—	1	2	3	0,5	1	—	Pulse Laser (Micro)

Тип	Температура	Повреждение	Минимум	Расстояние Короткое	Среднее	Длинное	Тоннаж Крит. слоты		Боекомплект в тонне	Английское Название
Баллистическое оружие										
Противоракетная система	1	*	—	—	—	—	0,5	1	24	Anti-Missile System
Огнемет (тр. средств)	3	2	—	1	2	3	0,5	1	20	Flamer (Vehicle)
Винтовка Гаусса	1	15	2	1-7	8-15	16-22	12	6	8	Gauss Rifle
ЛБ 2-Х АП	1	2	4	1-10	11-20	21-30	5	3	45	LB 2 X AC
ЛБ 5-Х АП	1	5	3	1-8	9-15	16-24	7	4	20	LB 5-X AC
ЛБ 10-Х АП	2	10	—	1-6	7-12	13-18	10	5	10	LB 10-X AC
ЛБ 20-Х АП	6	20	—	1-4	5-8	8-12	12	9	5	LB 20-X AC
Тяжелый пулемет	0	3	—	1	2	—	0,5	1	100	Heavy Machine Gun
Пулемет	0	2	—	1	2	3	0,25	1	200	Machine Gun
Легкий пулемет	0	1	—	1-2	3-4	5-6	0,25	1	200	Light Machine Gun
Ультра АП/2	1	2	2	1-9	10-18	19-27	5	2	45	Ultra AC/2
Ультра АП/5	1	5	—	1-7	8-14	15-21	7	3	20	Ultra AC/5
Ультра АП/10	3	10	—	1-6	7-12	13-18	10	4	10	Ultra AC/10
Ультра АП/20	7	20	—	1-4	5-8	9-12	12	8	5	Ultra AC/20
Ракетное оружие										
Ракетный маяк Нарк	0	*	—	1-4	5-8	9-12	2	1	6	Narc Missile Beacon
РБД2	2	2 за ракету	—	1-3	4-6	7-9	0.5	1	50	SRM 2
РБД4	3	2 за ракету	—	1-3	4-6	7-9	1	1	25	SRM 4
РБД6	4	2 за ракету	—	1-3	4-6	7-9	1.5	1	15	SRM 6
РДД 5	2	1 за ракету	—	1-7	8-14	15-21	1	1	24	LRM 5
РДД 10	4	1 за ракету	—	1-7	8-14	15-21	2.5	1	12	LRM 10
РДД 15	5	1 за ракету	—	1-7	8-14	15-21	3.5	2	8	LRM 15
РДД 20	6	1 за ракету	—	1-7	8-14	15-21	5	4	6	LRM 20
УТР 3*	2	2 за ракету	4	1-5	6-10	11-15	1,5	2	20	ATM 3
УТР6*	4	2 за ракету	4	1-5	6-10	11-15	3,5	3	10	ATM 6
УТР 9*	6	2 за ракету	4	1-5	6-10	11-15	5	4	7	ATM 9
УТР 12*	8	2 за ракету	4	1-5	6-10	11-15	7	5	5	ATM 12
Стрейк РБД 2	2	*	—	1-4	5-8	9-12	1	1	50	Streak SRM 2
Стрейк РБД 4	3	*	—	1-4	5-8	9-12	2	1	25	Streak SRM 4
Стрейк РБД 6	4	*	—	1-4	5-8	9-12	3	2	15	Streak SRM 4
*Артиллерийское оружие**						*Максимум (в мапшитах)*				
Эрроу IV	10	20/10*	—	—	—	6	12	12	5	Arrow IV
Лонг Том	20	20/10*	—	—	—	20	30	30	5	Long Tom
Снайпер	10	10/5*	—	—	—	12	20	20	10	Sniper
Тампер	6	5/2*	—	—	—	14	15	15	20	Thumper
Другое оборудование *										
Активный зонд	—	—	—	—	—	5	1	1	—	Active Probe
Артемис IV СУО	—	—	—	—	—	—	1	1	—	Artemis IV FCS
Двухконтурный радиатор	-2	—	—	—	—	—	1	2	—	Double Heat Sink
КЕЙС	—	—	—	—	—	—	0	0	—	CASE
Компьютер наведения	—	—	—	—	—	—	*	*	—	Targeting Computer
Легкий активный зонд	—	—	—	—	—	3	0.5	1	—	Light Active Probe
Лекая СУЦ	0	—	—	1-3	4-6	7-9	0.5	1	—	Light TAG
МАСК	—	—	—	—	—	—	**	**	—	MASC
Противопехотный конт.	0	*	—	—	—	—	0.5	1	—	Anti-Personnel Pod
Радиатор	-1	—	—	—	—	—	1	1	—	Heat Sink
СУЦ	0	—	—	1-5	6-9	10-15	1	1	—	TAG
Установка РЭБ	—	—	—	—	—	6	1	1	—	ECM Suite

* Смотри специальные правила для этого оборудования
**Тоннаж Меха разделить на 25

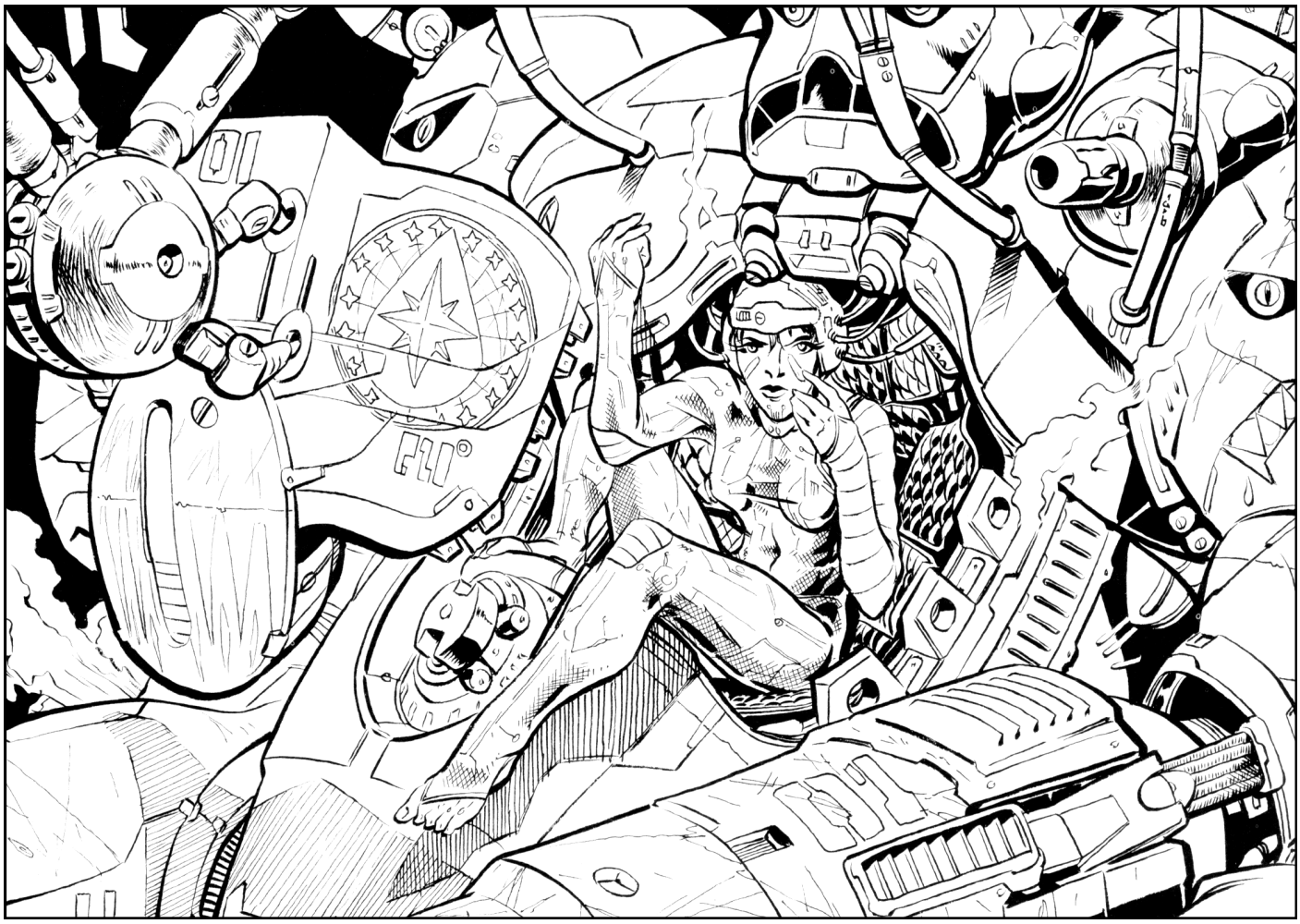


ТАБЛИЦА ВНУТРЕННЕЙ СТРУКТУРЫ ПРОТОМЕХА

Общий Тоннаж Прото	Масса Внутренней структуры	Боксы Головы	Боксы Торса	Боксы каждой Руки	Боксы Ног	Боксы Главного оружия
2	200	1	2	1	2	1
3	300	1	3	1	2	1
4	400	1	4	1	3	1
5	500	1	5	1	3	1
6	600	2	6	2	4	1
7	700	2	7	2	4	1
8	800	2	8	2	5	1
9	900	2	9	2	5	1

СТРОИТЕЛЬСТВО ПРОТОМЕХА

Система приведенная ниже дает возможность игрокам создавать собственных уникальных ПротоМехов, которые могут быть выведены на поле сражения против других самостоятельно спроектированных или стандартных ПротоМехов.

Эта система основывается на правилах строительства БатлМеха.

Обратите внимание, что вес всего оборудования ПротоМеха выражается в килограммах вместо тонн для БатлМехи и транспортного средства.

РАЗРАБОТКА ШАССИ

На этой стадии создается базовая структура ПротоМеха, другими словами шасси.

Определение технологической базы

ПротоМехи могут быть разработаны только с использованием технологической базы Кланов.

Выбор тоннажа

ПротоМехи весят от 2 до 9 тонн (прирост 1 тонна). В одной тонне 1 000 килограмм.

Размещение тоннажа внутренней структуры

Каждый ПротоМех должен иметь скелет внутренней структуры, который занимает 10 процентов от полного веса. Количество боксов внутренней структуры приводится в таблице Внутренней Структуры ПротоМеха.

Эндо-сталь: Поскольку технология эндо-стали занимает большой объем, для ПротоМеха нельзя использовать эндо-стальную внутреннюю структуру.

Добавление кокпита

Кокпит ПротоМеха весит 500 кг (включая вес пилота и систем жизнеобеспечения).

Поскольку ПротоМех имеет малый размер, а пилот связан с машиной продвинутой системой управления, гироскоп на ПротоМех не устанавливается.

ДОБАВЛЕНИЕ ДРУГОГО ОБОРУДОВАНИЯ

После разработки шасси ПротоМеха, игрок должен выбрать и добавить оставшиеся необходимые элементы ПротоМеха. Эти элементы включают в себя двигатель, броню и при необходимости прыжковые двигатели.

Определение рейтинга двигателя

Чтобы определить рейтинг двигателя ПротоМеха, умножьте желательное количество ПД бега (а не ходьбы как для БатлМехов) на тоннаж ПротоМеха. Чтобы найти ПД бега ПротоМеха, умножьте желательное количество ПД ходьбы на 1, 5 и округлите вверх.

ПД бега = ПД ходьбы x 1,5

Тоннаж x ПД бега = Рейтинг двигателя

Таблица Ядерных двигателей (с. 117) содержит тоннаж, занимаемый двигателями различных рейтингов. ПротоМехи имеют более широкий выбор двигательных установок, весящих менее 1 тонны. Что бы найти вес двигателя, номиналом ниже 40, умножьте рейтинг двигателя на 25кг.

Если нет доступного двигателя с необходимым рейтингом (то есть, если рейтинг выше 39 и не округляется), вместо него используйте следующий самый высокий номинал двигателя (например, если необходимый рейтинг 44, используйте двигатель с номиналом 45).

XL двигатели: ПротоМехи не могут оснащаться XL (или легкими) двигателями.

Определение прыжковых способностей

Прыжковые двигатели устанавливаются на ПротоМех таким же образом как на БатлМех, за исключением того, что вес прыжковых двигателей предназначенных для ПротоМеха ниже. Как в случае с БатлМехами, максимальное количество ПД прыжка не может превышать ПД ходьбы юнита.

Добавление брони

Максимальное количество брони для каждого весового класса ПротоМеха (и для каждой определенной локации) приводится в таблице Брони ПротоМеха. Каждая локация, за исключением головы и локации главного оружия, может иметь бронирование, не превышающее двойного количества боксов внутренней структуры. Обратите внимание, что обе ноги считаются единой локацией, как и торс (передняя и задняя броня считается единым количеством).

Броня размещается отдельными пунктами, каждый из который весит 50 кг. Ее масса ниже брони БатлМехов и транспортных средств из-за небольших размеров ПротоМеха и использования улучшенных материалов. Игрок может выбрать любое количество брони до максимального значения разрешенного для каждого весового класса.

Разделите количество пунктов брони на шесть доступных локаций: Голова, Торс, Правая рука, Левая Рука, Ноги и Главное оружие (при наличии). Обратите внимание, что обе ноги вместе составляют единую локацию брони/повреждения. Обратите внимание также, что ПротоМехи не имеют задней локации брони/повреждения.

Ферро-волоконная броня: поскольку ПротоМехи используют для бронирования улучшенные материалы, они не могут комплектоваться ферро-волоконной броней.

Добавление оружия, боеприпасов, радиаторов и другого оборудования

Оружие устанавливается на ПротоМех почти таким же образом, как на БатлМех, с некоторыми отличиями. Оружие может устанавливаться только в определенные локации ПротоМеха, и каждая локация имеет строгие весовые ограничения. Ракетные пусковые установки, боекомплект и радиаторы устанавливаются по специальным правилам.

ПротоМехи не могут использовать специальные строительные материалы (эндо-сталь, ферро-волокно), но могут оборудоваться МАСК. На них нельзя установить компьютер наведения, противопехотные контейнеры и КЕЙС. Кроме этих ограничений, на ПротоМех можно установить все оборудование, доступное Клановским БатлМехам, как описано на стр. 122-123.

Ограничения локаций

Количество пространства для установки оборудования в каждой локации тела строго ограничено следующим образом.

Руки: В каждую руку можно установить одно оружие, весом не более 500 кг (0,5 тонн).

Торс: В торс можно установить два варианта оружия или частей оборудования. Полный вес обоих изделий может быть не более 2 000 килограмм (2 тонны). Оружие в торсе может быть установлено назад.

ТАБЛИЦА ВЕСА ПРЫЖКОВЫХ ДВИГАТЕЛЕЙ ПРОТОМЕХА

Тоннаж ПротоМеха	Вес прыжковых двигателей
2-5	50 кг за ПД прыжка
6-9	100 кг за ПД прыжка

ТАБЛИЦА БРОНИ ПРОТОМЕХА

Общий Тоннаж Прото	Максимальный Фактор* бронирования	Максимальное количество брони по локациям: боксы Головы	боксы Торса	боксы каждой Руки	боксы Ног	боксы Главного оружия
2	18	3	4	2	4	3
3	20	3	6	2	4	3
4	25	4	8	2	6	3
5	27	4	10	2	6	3
6	36	5	12	4	8	3
7	38	5	14	4	8	3
8	43	6	16	4	10	3
9	45	6	18	4	10	3

* Максимальный фактор подразумевает то, что ПротоМех оснащен Главным оружием. При его отсутствии отнимите от Максимального Фактора 3 пункта.

Главное оружие: Каждый ПротоМех может также нести единственное главное оружие. Это оружие прикладывается к торсу ПротоМеха, хотя прицеливание и стрельбы ведется обеими ладонями. Главное оружие может быть единым оружием или частью оборудования любого веса. Пусковая ракетная установка, состоящая из нескольких пусковых труб (см. ниже) считается по этим правилам единым оружием.

Радиаторы

Все энергетическое оружие (включенное в таблицу Оружия и оборудования, с. 121, в разделе Энергетическое) которые производят температуру должно оборудоваться радиаторами во время строительства. Как на обычных транспортных средствах, баллистическое и ракетное оружие не требуют радиаторов при установке его на ПротоМехе.

Для рассеивания избыточной температуры, выделяемой при стрельбе энергетическим оружием, ПротоМехи используют компактные и высоко эффективные радиаторы. Чтобы определить вес необходимых для оружия радиаторов, умножьте температуру, производимую этим оружием на 250 кг. Эти радиаторы не считаются частью оружия по правилам Ограничения локации (см. с. 125).

Двухконтурные радиаторы: ПротоМехи используют уникальную конструкцию радиаторов, поэтому на них нельзя установить двухконтурные радиаторы.

Пусковые ракетные установки

Вместо установки стандартных пусковых установок, на ПротоМехи устанавливают пусковые ракетные установки, сгруппированные из нескольких независимых пусковых труб. Каждая труба при атаке выпускает одну ракету, поэтому пусковая установка РБД, состоящая из 2 труб, стреляет таким же образом как стандартная установка РБД 2. Каждая сгруппированная установка может состоять из любого количества труб, максимальное количество которых ограничивается типом пусковой установки, и считается единым оружием по правилам Ограничения локации приведенным выше. Обратите внимание, что вес пусковых установок стандартного размера не всегда будет соответствовать весу подобной пусковой установки, состоящей из отдельных труб установки ПротоМеха. Это несоответствие сделано намеренно, для простоты использования и максимальной гибкости строительства.

См. Оружейные атаки в главе Битва, с. 28, для правил для использования ненормативных конфигураций пусковых установок.

РДД: Каждая пусковая труба РДД весит 200 кг.

РБД: Каждая пусковая труба РБД весит 250 кг.

УТР: ПротоМехи не могут оборудоваться УТР.

Стрейк РБД: Каждая пусковая труба Стрейк РБД весит 500 кг.

Боекомплект

ПротоМехи могут нести контейнеры для боекомплекта любого размера; они не ограничиваются полно тонными или полутонными партиями. Каждое оружие, которое использует для стрельбы заряды, должно иметь контейнер с боекомплектом. Вес боекомплекта не считается по правилам Ограничения локаций как описано на странице 125.

Для пусковых ракетных установок, параметр вес включает в себя одну ракету, а не целый залп. Число доступных выстрелов должно быть равномерно поделено на количество сгруппированных пусковых труб. Например, для стрельбы пять раз из пусковой установки РБД 3, требуется контейнер боекомплекта содержащий 15 ракет (РБД 3 умножить на 5 равно 15), полным весом 150 кг (15 умножить на 10 равно 150). Контейнер с боекомплектом обозначается на рекордшите просто как РБД 3 (5), потому что при каждом залпе выпускается три ракеты

Таблица Вес боекомплекта ПротоМеха включает в себя различные типы оружия и вес каждого заряда в килограммах. Обратите внимание, что значения веса зарядов, приведенные в этой таблице, могут не соответствовать значениям зарядов такого же типа боекомплекта для других юнитов. Для обеспечения удобства эти значения округлили.

ТАБЛИЦА ВЕСА ОРУЖЕЙНЫХ ЗАРЯДОВ ПРОТОМЕХА

Тип Заряда	Кг за залп
АП/2	20/1
АП/5	50/1
Легкий пелемет	5/1
Нарк маяк	150/1
Противоракетная система	40/1
Пулемет	5/1
РДД*	25/3
РБД*	10/1
Тяжелый пулемет	10/1

* Вес одной ракеты, а не всего залпа

СТРОИТЕЛЬСТВО ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Следующая система дает возможность игрокам, строить уникальные транспортные средства и использовать эти проекты против других настроенных и стандартных машин на полях сражений.

Процесс проектирования транспортного средства подобен процессу проектирования БатлМеха. Следуйте правилам строительства БатлМехов при создании новых транспортных средств, если какие-либо изменения не приводятся ниже.

В отличие от БатлМехов, у транспортных средств нет критических слотов, поэтому они не имеют ограничений по этим параметрам. Однако, транспортные средства имеют предел на количество оборудования, которое они могут нести.

Пространственные ограничения транспортного средства

Хотя открытая конструкция транспортных средств позволяет им нести большее количество оборудования чем БатлМехам, существует несколько ограничений. Поскольку транспортные средства не имеют критических слотов подобно Мехам, они ограничиваются только общим количеством компонентов, которые можно установить на них, независимо от размера. На транспортное средство можно устанавливать 5 базовых компонентов оборудования. Поскольку большие транспортные средства могут нести большее количество оборудования, то добавьте 1 компонент к этим базовым за каждые 5 полных тонн веса транспортного средства. Например, 22-тонное судно на воздушной подушке может разместить 9 компонентов, а 75-тонный танк может разместить целых 20.

Каждое оружие и часть специального оборудования учитывают как 1 компонент. По правилам строительства, все боеприпасы, которые размещаются для специфических классов пусковых установок или баллистического оружия (РДД-10, АП/5, РБД-4, РДД-20, и другие) учитывают как 1 компонент, независимо от веса оборудования. Если транспортное средство имеет грузовой или пехотный отсек, оно учитывается как 1 компонент, независимо от сво-

ТАБЛИЦА ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Наземные транспортное средства	
Гусеничное	
Максимальный тоннаж	100
Фактор подвески	0
Ограничения ландшафта	Густой лес
	Вода
Колесное	
Максимальный тоннаж	80
Фактор подвески	20
Ограничения ландшафта	Неровный, Лес
	Щебень, Вода
На воздушной подушке	
Максимальный тоннаж	50
Фактор подвески:	
Тонаж средства	*Фактор подвески*
01-10	40
11-20	85
21-30	130
31-40	175
41-50	235
Подемное оборудование	10% от тоннажа
Минимальный вес двигателя	20% от тоннажа
Ограничения ландшафта	Лес

Морские Средства	
Водоизмещающие	
Максимальный тоннаж	100
Фактор подвески.	
(продолжение на следующей колонке)	

Тонаж средства	*Фактор подвески*
01-10	60
11-20	105
21-30	150
31-40	195
41-50	255
51-60	300
61-70	345
71-80	390
81-90	435
91-100	480
Ограничения ландшафта	Только водныее гексы глубиной 1+
Подъемное оборудование	10% от тоннажа водоизмещения

Водоизмещающие и Субмарины	
Максимальный тоннаж	300
Фактор подвески	30
Ограничения ландшафта	Только водныее гексы глубиной 1+
Система погружения	
Субмарины	10% от тоннажа субмарины

СВВП	
Максимальный тоннаж	30
Подъемный фактор:	
Тонаж средства	Подъемный фактор
01-10	*50*
11-20	95
21-30	140
Подъемное оборудование	10% от тоннажа СВВП

его размера. Радиаторы, двигатели и другое встроенное оборудование не рассматриваются «компонентами», если это не описывается в правилах компонента.

РАЗРАБОТКА ШАССИ

Чтобы начать процесс строительства, игрок должен выбрать базовые характеристики своего транспортного средства, которые определят его тип и ограничат доступ разработчику к некоторым видам оборудования. К базовым характеристикам относятся: тип, технологическая база и тоннаж транспортного средства, которые в свою очередь определяют массу внутренней структуры. Наконец, каждое транспортное средство должно иметь кабину с устройствами управления, а некоторые типы транспортных средств требуют дополнительного оборудования для подъема (воздушная подушка, винт) или систем погружения.

Выбор типа транспортного средства

Первоначально необходимо выбрать тип транспортного средства. Каждый тип транспортного средства имеет несколько своих важных особенностей. Транспортное средство может быть только одного типа, из перечисленных семи: Гусеничный, Колесный, На воздушной подушке, С подводными крыльями, Водоизмещающий, Субмарина или СВВП. Конструкция и движение транспортных средств, как показано в таблице Транспортных средств, ограничиваются его типом.

Определение технологической базы

Транспортные средства могут быть построены с использованием одной из двух доступных технологических баз — Внутренней Сферы или Кланов. Хотя Кланы не использовали боевые транспортные средства при вторжении во Внутреннюю Сферу, они могут строить и строят их. Игрок должен также выбрать, является ли транспортное средство, которое он разрабатывает, Омни или стандартным транспортным средством. (См. *Комплектация ОмниМеха*, на странице 129, для большего количества информации относящейся к Омни транспортным средствам).

Выбор тоннажа

Вес транспортного средства ограничен типом, как показано в таблице Транспортных средств. Игроки могут выбрать любой тоннаж в пределах этих ограничений, и они не скованы 5-тонными приращениями. Полный вес двигателя транспортного средства, его оружия, брони и других компонентов не может превышать или занижать начальный тоннаж.

Добавление кокпита и средств управления

Каждое транспортное средство должно иметь кокпит, который объединяет оборудование, необходимое для управления юнитом в бою. Вес этих компонентов управления составляет 5 процентов от полного тоннажа транспортного средства (округляя вверх до самой близкой половины тонны).

Размещение тоннажа внутренней структуры

Вес внутренней структуры транспортного средства составляет 10 процентов от полного тоннажа (округляя вверх до самой близкой половины тонны). Каждая из 5 локаций попадания транспортного средства (4, если нет башни или винта) получает 1 бокс внутренней структуры за каждые 10 тонн полного тоннажа транспортного средства (округляя вверх). Обратите внимание, что транспортные средства не могут использовать технологию типа Эндо-сталь.

Добавления Подъемного оборудования / Винтов / Систем погружения

Суда на воздушной подушке, на подводных крыльях, СВВП и субмарины используют специальное оборудование, дающее им уникальные способы передвижения. Вес этого оборудования составляет 10 процентов от полного тоннажа транспортного средства (округляя вверх до самой близкой половины тонны).

ДОБАВЛЕНИЕ ДРУГОГО ОБОРУДОВАНИЯ

После того, как игрок разработает конструкцию транспортного средства, он выбирает необходимое оборудование, которое будет установлено на транспортное средство. Эти оборудование включает в себя двигатель, броню, оружие и другие компоненты.

Определение рейтинга двигателя

На каждое транспортное средство устанавливается один двигатель для работы всех своих систем и движения. Рейтинг двигателя определяется весом, скоростью, факторами подвески или подъема транспортного средства. Умножьте тоннаж транспортного средства на необходимое количество ПД средней скорости, затем вычтите из получившегося числа фактор подвески/подъема (см. Фактор подвески или Фактор подъема в таблице Транспортных средств). Полученный результат и есть рейтинг двигателя транспортного средства.

(Тоннаж X Необходимое количество ПД средней скорости) - Фактор подвески/подъема = Рейтинг двигателя

Например, игрок проектирует 25-тонное судно на воздушной подушке с ПД средней скорости 10 (25 x 10 = 250). Фактор подвески для 25-тонного судна на воздушной подушке 130. Этому транспортному средству необходим двигатель с рейтингом 120 (250 - 130 = 120). (См. таблицу Ядерных двигателей, с. 117).

Игроки могут выбрать, тип двигателя, который будет использоваться на их транспортном средстве: двигатель внутреннего сгорания или ядерный. При одинаковом рейтинге, двигатель внутреннего сгорания (ДВС) весит вдвое больше, чем ядерный аналог, зато двигатели внутреннего сгорания дешевле и более доступны. К тому же, транспортным средствам с ядерными двигателями необходима дополнительная защита и трансмиссия, которая увеличивает вес двигателя на 50 процентов (умножьте вес двигателя на 1,5 округляя вверх до половины тонны). Если есть желание, игрок может выбрать XL версию ядерного двигателя (см. XL двигатели, с. 148 в главе *Оборудование*), который весит в два раза меньше стандартного ядерного двигателя плюс его защита (округляя до половины тонны). XL версия двигателя Внутренней Сферы, при расчетах пространственных ограничений, учитывается как 2 компонента. Клановские XL версии двигателей — как 1 компонент. Двигатели внутреннего сгорания не доступны в XL варианте. Игрок также может выбрать легкий двигатель, который будет весить три четверти (округляя вверх к ближайшей половине тонны) от веса стандартного двигателя такого же рейтинга. Легкий двигатель занимает 1 компонент.

Добавление брони

Броня защищает внутреннюю структуру транспортного средства. Она может быть стандартной или ферро-волоконной. Каждая тонна стандартной брони содержит 16 пунктов брони. Ферро-волоконная броня дает транспортному средству большее количество пунктов брони за тонну (см. Ферро-волоконная броня, с. 137 в главе *Оборудование*).

Определите полный тоннаж брони, которую транспортное средство будет нести. Броня добавляется приращениями по 1 или 1/2 тонны. Умножьте общий тоннаж брони на 16, чтобы получить полное количество пунктов брони транспортного средства. Если транспортное средство имеет ферро-волоконную броню, то это полное количество умножается на 1,12 для транспортных средств Внутренней Сферы или на 1,2 для Клановских транспортных средств (округляя вверх до 0,5), чтобы найти полное количество пунктов ферро-волоконной брони.

Распределите полученное полное количество пунктов брони на транспортном средстве среди 5 локаций, показанных на рекордшите транспортного средства (4 для транспортных средств без башни или винта).

Максимальный фактор брони: Для защиты каждой локации показанной на рекордшите, игрок произвольно распределяет количество боксов брони и внутренней структуры, без каких-либо ограничений на то, сколько брони может быть назначено в конкретную локацию. Однако винт СВВП, не может нести больше 2 пунктов брони.

Добавление оружия, боекомплекта, радиаторов и другого оборудования

Оружие и другое оборудование добавляется в транспортные средства таким же образом, как и в БатлМехи, включая требования минимального количества боеприпасов, условия Омни транспортных средств и тоннажа контейнеров. Главное отличие, которое описано в Пространственных ограничениях транспортного средства, с. 126, это то, что транспортное средство может разместить только ограниченное число компонентов, зависящее от его тоннажа. Другие отличия описаны ниже.

Радиаторы: Транспортным средствам не требуются радиаторы для своего баллистического, ракетного или артиллерийского оружия. Однако они необходимы для энергетического оружия, см. ниже. На транспортные средства нельзя устанавливать двухконтурные радиаторы.

Энергетическое оружие: Энергетическое оружие, установленное на транспортных средствах, может требовать дополнительного оборудования, в зависимости от типа установленного двигателя. Число радиаторов, установленных на транспортном средстве, должно быть равно числу пунктов температуры, которое может произвести все установленное энергетическое оружие за 1 ход. Помните, что все ядерные двигатели разрабатываются с 10 встроенными радиаторами, не требующих дополнительных затрат тоннажа. Игрок должен добавить большее количество радиаторов, если оружие транспортного средства выделяет больше температуры. Обратите внимание, что транспортные средства, комбинирующие двигатели внутреннего сгорания и энергетическое оружие не имеют 10 встроенных в двигатель радиаторов, а также требуют усилителей энергии с отношением 1 тонна за каждые 10 тонн энергетического оружия (округляя вверх к ближайшей 0,1 тонны).

Башни: В большинстве транспортных средств все или часть оружия устанавливается в башне. В башне можно установить любое количество оружия. Всякое транспортное средство может иметь только 1 башню, кроме СВВП, которые не могут иметь башню вообще. Вес башни составляет 10 процентов от тоннажа установленного оружия (округляя вверх к ближайшей половине тонны). Если оружие размещено не в башне, оно будет иметь фиксированную арку стрельбы, зависящую от локации установки.

КОМПЛЕКТАЦИЯ ОМНИМЕХА

В отличие от стандартных БатлМехов, ОмниМехи разрабатываются с модульными контейнерами оружия, позволяющими быстро изменять настройки и конфигурацию Меха перед сражениями, для решения определенных задач. Также возможно создание Омни транспортных средств с теми же самыми возможностями.

Если ниже не заявлено иначе, следующие правила относятся к обоим Омни юнитам: Мехам и транспортным средствам. Если установка сценария или правила турниров не предписывают иначе, игроки могут настраивать своих ОмниМехов, для улучшения их боевых характеристик, добавляя специальные типы оборудования и оружия. Каждый проект ОмниМеха содержит фиксированные особенности машины и резервирует часть тоннажа, для сменных контейнеров дополнительного оборудования. Некоторые типы оборудования могут быть установлены на любом ОмниМехе, соблюдая ограничения веса и пространства.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СМЕННЫХ КОНТЕЙНЕРОВ

При подготовке ОмниМеха к сражению, используйте описание фиксированного проекта ОмниМеха (содержащего только фиксированные компоненты) чтобы решить, какой доступный тоннаж возможен для установки в контейнерах. Оборудование установленное в контейнерах не может превышать этот тоннаж.

Определяйте локацию каждого контейнера, который будет установлен в ОмниМехе. Выбранные локации должны иметь достаточное количество критических слотов доступных для устанавливаемых систем.

Локация и содержание всех установленных сменных контейнеров, должно быть обозначено прежде, чем начнется сражение.

Актуаторы: Нижний и верхний актуаторы устанавливаются, как контейнеры ОмниМеха, поэтому они могут быть свободно смонтированы или демонтированы между сражениями. Они не могут быть установлены на руке, которая будет нести любой тип автоматической пушки, ППЧ или винтовки Гаусса. Однако, игрок может использовать эти актуаторы в сочетании с другими типами устанавливаемого в руке оружия. Если игрок решает не устанавливать актуаторы, соответствующие слоты Нижнего и Верхнего актуаторов в таблице Критических попаданий, считаются пустыми и могут быть использованы как дополнительные критические слоты установленного в руке оружия. Если рука ОмниМеха не комплектуется актуатором Ладони, он не может использовать Ладонь в любом виде (подъем, перенос, использование дубины и так далее). ОмниМехи без Нижних актуаторов и/или актуатора Ладони получают обычные ограничения и преимущества от Меха, созданного без этих актуаторов.

Трофеи на полях сражений: ОмниМехи разработаны для универсальности, поэтому они могут использовать контейнеры от любого другого ОмниМеха Внутренней Сферы или Кланов. Если добавляемый компонент снят с ОмниМеха и не поврежден, он может быть установлен на любой другой ОмниМех без дополнительных трудностей ремонта и риска разбалансирования Меха. Это не относится к разработке нового ОмниМеха, при создании которого используется только одна из технологических баз (Внутренней Сферы или Кланов). *См.* правила *Восстановление и Ремонт,* страница 77, для большего количества информации относящейся к настройке и использованию трофеев.

Омни транспортные средства: Башни должны быть разработаны с учетом максимального тоннажа. Вес башни остается постоянным независимо от тоннажа оборудования, установленного в ней. Например, на 2-тонную башню Омни транспортного средства, можно установить до 20 тонн оборудования.

Оружие

Игроки могут всегда установить любое оружие, при условии, что имеется достаточное количество критических слотов и тоннажа. При установке оружия, требующего боеприпасов, убедитесь, что имеется место для их размещения. Контейнеры оружия для Клановских ОмниМехов автоматически включают в себя КЕЙС (см. КЕЙС, с. 135 в *Оборудовании*) без затрат места и веса. ОмниМехи Внутренней Сферы должны установить систему КЕЙС как обычно.

Радиаторы

Фиксированные радиаторы для ОмниМеха устанавливаются по стандартным правилам. Они включают в себя, определенное количество радиаторов встроенных в двигатель, а оставшиеся размещаются в критических слотах. В дальнейшем, фиксированные радиаторы не могут быть переставлены.

Игроки могут добавлять дополнительные радиаторы к ОмниМеху, если имеется доступное количество слотов. Радиаторы могут быть установлены в контейнерах, в любой части ОмниМеха, если там имеется достаточное количество критических слотов. Дополнительные радиаторы, установленные в контейнерах, всегда занимают критические слоты, даже если Мех может иметь большее количество встроенных радиаторов в двигателе, чем использует. Например, если ОмниМех с рейтингом двигателя 350 имеет 10 фиксированных радиаторов, то ни один из этих радиаторов не размещается в критическом слоте, потому что в двигатель позволяет встроить до 14 радиаторов (350 разделить на 25 равно 14). Если одна из конфигураций этого Меха подразумевает установку еще пяти радиаторов, то все они должны быть размещены в критических слотах, несмотря на то, что в двигатель можно встроить еще 4. Поскольку они не были установлены при проектировании, а добавлены позже как контейнеры, все они должны быть размещены в критических слотах.

Убедитесь, что устанавливаете радиаторы одного и того же типа, учитывая, что некоторые дизайны ОмниМехов используют стандартные радиаторы, а большинство — двухконтурные. Мех не может комбинировать стандартные и двухконтурные радиаторы.

Прыжковые двигатели

Игроки могут добавлять прыжковые двигатели к любому ОмниМеху, несмотря на то, имеет ли его фиксированная конфигурация прыжковые двигатели или нет. Прыжковые двигатели могут быть установлены только в контейнерах левой и правой ноги; левом, правом и центральном торсе, при достаточном количестве свободных критических слотов, в этих локациях. Используйте правила Определения прыжковых способностей, с. 118, для расчета необходимого тоннажа прыжковых двигателей.

Электроника

Активные зонды, СУЦ и другие высокотехнические электронные системы могут быть установлены на ОмниМех в сменных контейнерах или в другом месте, если имеется достаточное количество слотов, доступных для их установки в выбранной локации.

Другое оборудование

Контейнеры ОмниМеха могут размещать любой тип оборудования, описанный в главе Оборудование, начинающейся на с. 130, включая противоракетные и противопехотные системы и так далее, если в правилах, для этого типа оборудования, не заявлено иначе. Однако, двигатели, эндо-сталь, МАСК, миомеры утроенной силы и броня не могут быть добавлены в ОмниМех, используя контейнерную технологию, по очевидным причинам.

ОБОРУДОВАНИЕ

Эта глава содержит правила и описание всех известных видов оружия и оборудования, используемых в настоящее время во Внутренней Сфере и Кланах. Производимый нагрев, количество повреждения, расстояние стрельбы и тоннаж каждого вида оружия и оборудования находиться в таблице Оружия и оборудования в *Строительстве,* с. 121.

Если правила не заявляют иначе, то описанное в этой секции оборудование может использоваться как в Батл-Мехах, так и в транспортных средствах. И Кланы и Внутренняя Сфера имеют доступ к большинству технологий, приведенных здесь, но все оборудование, производимое в Кланах, обычно компактнее и легче, поэтому значительно эффективнее.

Все оборудование приводится в алфавитном порядке.

Критические слоты: Если правила не объясняют иначе, то критическое попадание в один из слотов, содержащих оружие или оборудование, выводит из строя весь компонент, смотри правила *Критических повреждений*, с. 36.

АВТОПУШКА

АвтоПушка (автоматическая пушка) — это скорострельное, самозаряжающееся орудие, способное выпускать большое количество взрывчатых, бронебойных снарядов за короткий период времени. Автоматические пушки малого калибра могут быть диаметром от 30 до 90мм, большого — от 80 до 120мм и больше.

Дальнейшее свое развитие автоматические пушки получили в версиях ЛБ-Х, Роторная и Ультра

Легкая Баллистическая АвтоПушка

При конструировании легкой баллистической автоматической пушки (ЛБ-Х), для уменьшения веса и чрезмерного нагрева при стрельбе, использовали легкие, хорошо рассеивающие температуру сплавы. Применение этих материалов, делает оружие более дорогим, по сравнению со стандартными автоматическими пушками, но полученные при этом преимущества, оправдывают высокую стоимость.

Обратите внимание, что ЛБ-Х версии пушек не доступны в Ультра конфигурациях, и поэтому они не могут использовать двойной рейтинг стрельбы.

Кластерные боеприпасы: ЛБ-Х версии пушек могут стрелять как кластерными боеприпасами, действующими в бою подобно большому дробовику, так и обычными. Кластерный боеприпас, при выстреле, разделяется на несколько мелких фрагментов. Это дает возможность атакующему нанести удар по нескольким локациям (повышая возможность нанести критическое повреждение), но рассеивает полное повреждение, распределяя попадание на большую площадь цели, вместо обычного концентрированного повреждения одной локации. Кластерные боеприпасы применяются только в ЛБ-Х версиях пушек и не могут использоваться в стандартных или Ультра вариантах.

Перед началом игры, игрок должен отметить каждую полную тонну боекомплекта ЛБ-Х пушек либо как с кластерными зарядами, либо как с обычными. Если юнит несет оба типа боекомплекта, то при объявлении атаки, используя ЛБ-Х пушку, игрок должен объявить тип используемого боеприпаса и соответственно отметить его на рекордшите.

При атаке ЛБ-Х пушкой, с использованием кластерных боеприпасов, примените -1 модификатор к числу попадания на всех расстояниях. Решите успешные атаки, подобно попаданию ракет, с броском 2D6 и консультируясь с колонкой таблицы Попадания ракет, которая соответствует размеру ЛБ-Х пушки, для определения количества фрагментов заряда поразивших цель. После чего отдельно определите локацию попадания для каждого фрагмента поразившего цель, каждый из которых причиняет 1 пункт повреждения.

При использовании кластерных боеприпасов, ЛБ-Х пушки не могут стрелять прицельно и теряют преимущество от Клановского компьютера наведения (если таковой имеется).

Роторная АвтоПушка

Роторная АвтоПушка – многоствольная концепция автоматического оружия, разработанная для увеличения скорости стрельбы недоступной АвтоПушкам типа Ультра.

Игрок, использующий Роторную АвтоПушку (РАП) должен определить перед началом стрельбы, сколько выстрелов он намерен сделать по цели: один, два, четыре или шесть. При одном выстреле применяются стандартные правила стрельбы АвтоПушки. При нескольких выстрелах, используйте специальные правила, приведенные ниже.

Роторная АвтоПушка, стреляющая двумя выстрелами производит вдвое больше температуры и использует 2 заряда боекомплекта вместо обычного одного. Роторная АвтоПушка, стреляющая четырьмя выстрелами производит в четыре раза больше температуры и использует 4 заряда боекомплекта. Роторная АвтоПушка, стреляющая шестью выстрелами производит в шесть раз больше температуры и использует 6 зарядов боекомплекта.

При стрельбе двумя выстрелами и успешном броске попадания, игрок выполняет бросок по колонке «2» таблицы Попадания ракет, чтобы определить сколько, выстрелов попали в цель. При стрельбе четырьмя выстрелами и успешном броске попадания, игрок выполняет бросок по колонке «4» таблицы Попадания ракет, чтобы определить сколько, выстрелов попали в цель. При стрельбе шестью выстрелами и успешном броске попадания, игрок выполняет бросок по колонке «6» таблицы Попадания ракет, чтобы определить сколько, выстрелов попали в цель.

При стрельбе несколькими выстрелами, выполните отдельный бросок определения Локации попадания для каждого попавшего заряда, каждый из которых причиняет повреждение, возможное для АвтоПушки используемого типа. Все выстрелы должны быть выпущены по одной цели.

Если игрок делает два выстрела и получает при броске попадания результат 2, зарядный механизм АвтоПушки заклинивает, оружие становиться бесполезным до тех пор пока не будет устранена причина заклинивания. Если при выполнении четырех выстрелов получен результат броска попадания 2 или 3, или при выполнении шести выстрелов получен результат броска попадания 2, 3 или 4, то оружие также заклинивает.

Игрок может попытаться устранить заклинивание оружия во время сражения. Игрок должен объявить в Конечной фазе любого хода, что он или она будут выполнять попытку устранения заклинивания АвтоПушки в следующем ходу. В течение хода, в котором игрок выполняет попытку устранения заклинивания, юнит с заклинившей АвтоПушкой должен остановиться или выполнять движение ходьбой/ средней скоростью (юнит не может бежать/двигаться с максимальной скоростью или прыгать). Юнит не должен выполнять никаких оружейных атак (включая использование СУЦ или являться наводчиком непрямых атак РДД или артиллерии, хотя всей другой электроникой, типа C^3 и установкой РЭБ Гардиан, может пользоваться как обычно). В конце Фазы оружейной атаки, игрок, управляющий этим юнитом должен выполнить бросок навыка стрельбы с модификатором +3. Успешный бросок указывает на то, что заклинивание устранено и оружие

может использоваться в последующих ходах, в то время как неудачный бросок означает, что проблема заклинивания не устранена (игрок может продолжать выполнять такие попытки в последующих ходах). За один ход, игрок может выполнить только одну попытку для одного оружия, хотя в одном ходу он или она может выполнить несколько попыток для нескольких гут отдельных Роторных АвтоПушек (бросок должен быть выполнен для каждого заклинившего оружия). Для игры *MW3*, рассматривайте устранение заклинивание одной или нескольких Роторных АвтоПушек Сложным действием.

Компьютер наведения: Если атакующий использует при стрельбе несколькими выстрелами компьютер наведения, стремясь поразить определенную локацию, то все попавшие снаряды поражают целевую локацию.

Критическое попадание: Если РАП получает критическое попадание в время заклинивания, это вызывает взрыв боекомплекта, повреждение от которого равно одному залпу поврежденного оружия.

Ультра АвтоПушка

Улучшенный тип автоматической пушки, известный как «Ультра», способен к поддержке более высокого темпа стрельбы, относительно стандартных или ЛБ-Х версий.

Игрок, стреляющий автоматической пушкой Ультра, должен объявить, какой рейтинг стрельбы он будет использовать: обычный или двойной. При обычной стрельбе используются все стандартные правила ведения огня. При двойном рейтинге, используются специальные правила, приведенные ниже.

Автоматическая пушка Ультра, при двойном рейтинге стрельбы, производит вдвое больше температуры и использует 2 заряда боеприпасов вместо 1. Оба выстрела должны быть сделаны по одной цели. Если стандартный бросок попадания успешен, то игрок бросает 2D6 по колонке «2» таблицы Попадания ракет, определяя количество выстрелов поразивших цель. Определите локацию попадания отдельно для каждого заряда поразившего цель при такой атаке; каждое попадание причиняет полное количество повреждения соответствующего типу орудия.

Если игрок использует двойной рейтинг стрельбы и бросает результат 2 при броске попадания — автоматическую пушку заклинивает. Ее использование становится невозможным до конца игры, пока она не будет отремонтирована техниками после сражения. При таком ремонте, автоматическая пушка рассматривается, как получившая 1 критическое попадание.

Компьютер наведения: Если стреляющий юнит использует Клановский компьютер наведения, чтобы прицельно попасть в определенную локацию, и оба выстрела попали, то оба заряда поражают необходимую локацию.

ПУШЕЧНЫЕ ЗАРЯДЫ

АвтоПушки могут стрелять несколькими типами специальных зарядов, предназначенных для получения различных эффектов. Типы боеприпасов, приведенные ниже можно использовать только в стандартных АвтоПушках, если правилами не заявлено иначе. Они не требуют, чтобы специальные АвтоПушки использовали их. Они не требуют специально переоборудованных механизмов АвтоПушек. Ни один из следующих типов зарядов не доступен для Роторной АвтоПушки, Ультры или ЛВ-Х.

Специальные заряды должны быть загружены полнотонными партиями (если правила не указывают иначе) и четко отмечены на рекордшите юнита. Тип используемого специального заряда должен быть объявлен в течение декларации оружейной атаки. Если во время декларации не было сделано никаких заявлений, то считается что используются стандартные заряды.

Бронебойные заряды

Хотя увеличенный вес этого типа заряда значительно снижает его скорость, уменьшая тем самым точность и сокращая количество зарядов в тонне, увеличенный эффект бронебойности стоит этих недостатков.

Каждое попадание по броне бронебойного заряда, увеличивает шансы причинения критического повреждения, даже в том случае когда не была повреждена внутренняя структура. После регистрации повреждения атаки, сделайте один бросок по таблице Определения критических попаданий. К результату броска примените модификатор основанный на типе используемой АвтоПушки: -1 для АП/20;-2 для АП/10;-3 для АП/5; или-4 для АП/2. В том случае когда атака повреждает внутреннюю структуру, выполните только сделайте стандартный бросок определения возможности критического попадания, так как бронебойные заряды не имеют дополнительного эффекта при повреждении внутренней структуры.

Вес бронебойных зарядов означает то, что тонна боекомплекта таких зарядов содержит половину количества зарядов стандартного боекомплекта в тонне (округляя вниз). Кроме того, при стрельбе бронебойными зарядами трудно прицеливаться, что добавляет модификатор числа попадания +1 на всех расстояниях.

Зажигательные заряды

Покрытый тонким слоем зажигательной смеси, эти заряды загораются, как только они покидают ствол АвтоПушки. Их практически невозможно погасить, и они продолжат гореть пока не выгорит горючий матариал.

АвтоПушки, стреляющие зажигательными зарядами причиняют 2 дополнительных пункта повреждения небронированным юнитам пехоты.

Игроки могут использовать зажигательные заряды для поджога любого подходящего ландшафта. Целевое число определения начала пожара равно 5+, вместо стандартного 9 + (с. 92). Во всех остальных эффектах зажигательные заряды сопоставимы со стандартными пушечными зарядами.

Когда АвтоПушка стреляет зажигательными зарядами, те оставляют за собой светящуюся дорожку, что упрощает прицеливание в темноте. АвтоПушки, стреляющие зажигательными зарядами уменьшают модификатор попадания ночного боя до +1, вместо стандартного +2.

Критическое попадание в АвтоПушку, которая стреляла в этом же ходу зажигательными зарядами, причиняет воспламенение зажигательной смеси, что заканчивается взрывом результат которого идентичен взрыву боекомплекта. Рассматривайте результат как взрыв боекомплекта в локации содержащей АвтоПушку, значение взрыва равно повреждению причиняемого используемой АвтоПушкой.

Заряды повышенной меткости

Заряды повышенной меткости, оснащаются упрощенной системой корректировки полета снаряда, состоящей из годрореактивных микро ускорителей. Правда сильно ограниченная система управления позволяет только провести небольшой доворот снаряда наведя его на перемещающуюся цель.

При стрельбе зарядами повышенной меткости, уменьшите модификатор движения цели на -2, что может привести модификатор к 0.

Дополнительный вес системы управления и микро ускорителей означает, что тонна боекомплекта повышенной меткости содержит вполовину меньше выстрелов, чем в одной тонне стандартного боекомплекта (округляя вниз).

Осколочные заряды

Осколочные заряды подобны зарядам типа ЛБ-Х, с одним отличием: они состоят из массы металлических стрел а не огромных дробин как у ЛБ-Х. Предназначенные для уничтожения главным образом небронированной пехоты, эти заряды неэффективны против бронированных целей.

АвтоПушки, использующие при стрельбе осколочные заряды причиняют в два раза больше небронированной пехоте. Если такой юнит, пораженный осколочным зарядом находится в гексе с ровным ландшафтом, этот заряд причиняет повреждение в четыре раза больше по сравнению со стандартным зарядом этого же класса. Юнитам бронированной пехоты, осколочный заряд причиняет стандартное повреждение. Всем другим типам юнитов повреждение от осколочного заряда делится на два (округляя доли вниз).

АКТИВНЫЙ ЗОНД

Активный зонд позволяет обнаружить и идентифицировать скрытые и закамуфлированные юниты на расстояниях превышающих зону действия стандартных приборов электронного сканирования. Активный зонд является ценным дополнением для любого разведывательного юнита.

В *BattleTech*, активный зонд и его Клановский эквивалент (см. ниже), позволяет обнаружить любого скрытого БатлМеха, транспортное средство или бронированную пехоту (кроме обычной пехоты) если, в конце фазы движения, скрытый юнит находится внутри радиуса действия зонда (см. таблицу Оружия и оборудования, с. 121), а также после этого может появиться линия видимости между юнитом несущим активный зонд и обнаруженным юнитом (если скрытый юнит не был обнаружен ранее).

Активный зонд не имеет никакого эффекта, если игроки не используют в игре правила *Скрытых юнитов,* находящиеся на с. 77 в *Правилах специальных случаев*.

Вода: Активный зонд не обнаруживает юниты, скрытые под водой.

Легкий активный зонд

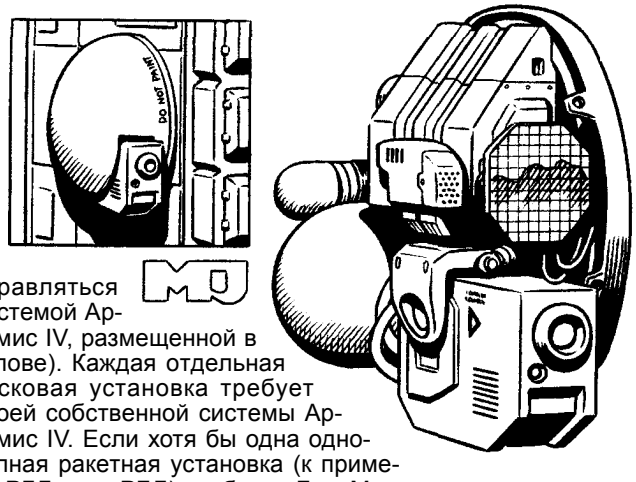
Кланы имеют на вооружении легкий активный зонд, который легче стандартного активного зонда, но имеет более короткий радиус действия.

АРТЕМИС IV СИСТЕМА УПРАВЛЕНИЯ ОГНЕМ

Система управления огнем (СУО) Артемис IV улучшает точность стрельбы стандартных пусковых установок. Установленная в куполе на пусковой установке, система Артемис IV позволяет захватывать цель, подсвечивая ее инфракрасным лучом, контролировать и постоянно корректировать траекторию полета ракет, используя микроволновую линию связи с напряженным лучом, увеличивая тем самым количество ракет поражающих цель.

Любая атака ракетной установки, оборудованной системой Артемис IV, решается по стандартным правилам. Однако, перед консультацией с таблицей Попадания ракет, добавьте 2 к результату броска, что потенциально увеличит количество ракет поразивших цель, благодаря использованию системы Артемис IV.

Система Артемис IV может быть встроена в любую стандартную РДД или РБД пусковую установку и должна находиться в той же самой локации на БатлМехе, где и пусковая установка, которой она управляет (хотя пусковые установки ракет, размещенные в центральном торсе, могут



управляться системой Артемис IV, размещенной в голове). Каждая отдельная пусковая установка требует своей собственной системы Артемис IV. Если хотя бы одна однотипная ракетная установка (к примеру РДД, или РБД) на борту БатлМеха или транспортного средства, снабжена системой Артемис IV, то все установки этого типа должны быть оборудованы этими системами. Другими словами, если любая пусковая установка РДД оборудована системой Артемис IV, то все РДД на юните должны быть оборудованы системой Артемис IV. Если любая РБД оборудована системой Артемис IV, то все РБД (кроме пусковых установок Стрейк) на юните должны быть оборудованы системой Артемис IV.

Система Артемис IV совместима только со стандартными пусковыми установками ракет и не может использоваться со Стрейк РБД, ракетный радиомаяк Нарк, и с любыми другими специальными типами боеприпасов (если эти заряды определенно не позволяют использовать ее в своих правилах). Система может устанавливаться на однозарядные ракетные установки.

Боеприпасы: Установка, оборудованная системой Артемис IV, вместо стандартных ракет использует специальные ракеты, которые являются идентичными стандартным для процесса игры, но стоят они вдвое дороже. Если пусковая установка с Артемис IV загружена стандартными ракетами, она используется и отыгрывается по правилам стандартных пусковых установок.

Критическое попадание: Если Система Артемис IV, установленная на отдельной пусковой установке получает критическое повреждение, то пусковая установка ракет будет стрелять уже как обычная пусковая установка.

Непрямой огонь РДД: Система Артемис IV не может управлять РДД, при ведении непрямого огня.

Транспортные средства: Система Артемис IV не рассматривается как отдельный компонент, при установке на транспортном средстве.

АРТИЛЛЕРИЙСКОЕ ОРУЖИЕ

Эти чрезвычайно громоздкие типы оружия, позволяющие обстреливать вражеские юниты с больших расстояний, обычно устанавливаются на транспортных средствах и очень редко на БатлМехах. Самые используемые типы артиллерийского оружия — Лонг Том, Снайпер, Тампер и Артиллерийская ракетная система Эрроу IV.

Для более полной информации об артиллерийском оружии и правилах его использования, *см. Артиллерию, с. 73* в главе *Правил специальных случаев*.

Эрроу IV ракетная артиллерийская система

Ракетная артиллерийская система Эрроу IV — это система, предназначенная для обстрела ракетами дальнего радиуса действия, в дополнении к обычным артиллерийским частям типа Лонг Том, Снайпер, Тампер. Главное преимущество Эрроу IV — относительно небольшой вес, по сравнению с другими артиллерийскими системами, а ее главный недостаток — дороговизна боеприпасов.

Система Эрроу IV использует два основных типа боеприпасов. Обычный тип является относительно менее до-

рогим и представляет собой стандартные ракеты, использующиеся для обстрела обширных территорий, причиняя сильное повреждение любой цели, находящейся в радиусе 45-метров от точки попадания ракеты.

Второй тип боеприпасов системы Эрроу IV — это наводящиеся ракеты, которые наводятся на цель спотерами на поле битвы, имеющими Систему Удаленного Целеуказания (СУЦ). Наводящаяся ракета причиняет относительно небольшое сопутствующее повреждение соседним гексам. Эрроу IV Клановской версии может использоваться, для создания минных полей ПАРМ (Полевая Артиллерийская Разделяемая Мина).

Полные правила по использованию системы Эрроу IV находятся в разделе *Артиллерия*, начинающемся на странице 73.

ВИНТОВКА ГАУССА

Винтовка Гаусса использует магнитное поле, для разгона снаряда по стволу винтовки до скоростей, вдвое превышающих скорости зарядов обычных пушек. Винтовка Гаусса потребляет значительное количество энергии, но выделяет очень мало тепла.

Критическое попадание: Боеприпасы винтовки Гаусса состоят из болванок никель-железного сплава. Если локация, содержащая боекомплект винтовки Гаусса получает критическое попадание, боекомплект не взрывается, но такое попадание уничтожает механизм подачи снарядов, оставляя оставшуюся часть боекомплекта в этом слоте, теперь уже как бесполезный груз. Критическое попадание в слот самой винтовки Гаусса уничтожает конденсаторы оружия. При этом происходит моментальный выброс энергии конденсаторов, с эффектами, идентичными взрыву обычных боеприпасов. Если винтовка Гаусса получает критическое попадание, примените повреждение как при взрыве боеприпасов, которые причиняют 20 пунктов повреждения локации, содержащей оружие.

Температура: Избыточная температура не заставляет винтовку Гаусса или ее боеприпасы взрываться.

Легкая винтовка Гаусса

Легкая винтовка Гаусса была разработана Лигой Свободных Миров, в ходе попыток скопировать Клановский вариант винтовки, который меньше по весу. Вес самого оружие получился такой же, как у Клановской конструкции, но снаряды для нее из никель-железного сплава получились в два раза меньше боеприпасов обычной винтовки Гаусса. Однако, оружие стало способно выстреливать эти «облегченные» снаряды быстрее и дальше обычных, увеличивая радиус действия оружия. Уменьшение снаряда привело к увеличению боекомплекта и (возможно) к увеличению потенциального повреждения.

Легкая винтовка Гаусса использует стандартные правила винтовки Гаусса, за исключением того, что выброс энергии из конденсаторов после критического попадания, причиняет только 16 пунктов повреждения.

Тяжелая винтовка Гаусса

Вооруженные Силы Лиранского Альянса всегда желали получить оружие, которое могло бы не только достигнуть паритета с технологиями Кланов, но и в какой-то степени превзойти их. Результатом многолетних разработок стала тяжелая винтовка Гаусса. К сожалению, даже при использовании мощных ядерных двигателей (просто иначе нельзя обеспечить достаточное энергопотребление) тяжелая винтовка Гаусса имеет меньшую скорость полета снаряда, чем у обычной винтовки Гаусса, что приводит к переменному значению причиняемого повреждения, зависящего от расстояния. Однако, при всех существующих недостатках она остается одним из наиболее мощных видов в оружейном арсенале Внутренней Сферы.

Тяжелая винтовка Гаусса использует все стандартные правила винтовки Гаусса со следующими исключениями.

Тяжелые винтовки Гаусса можно установить только на юниты с ядерными двигателями.

Массивная отдача, производимая тяжелой винтовкой Гаусса, требует ее установки только в локация Торса. Подобно АП/20 и артиллерийскому оружию, тяжелая винтовка Гаусса, может быть разделена между боковыми и центральным торсами (с. 120). Однако критические слоты оружия не могут быть расположены в руках, ногах или голове. В обычных транспортных средствах, оружие может быть установлено только в передней или задней локации (не на боковых локациях или в башне).

Другой побочный эффект отдачи при стрельбе, это возможное падение БатлМеха, если тот использует винтовку во время движения. При расходе любого количества Пунктов Движения и стрельбе из тяжелой винтовки Гаусса в одном ходу необходимо, чтобы атакующий игрок выполнил бросок навыка пилотирования в конце фазы оружейной атаки, со следующими модификаторами, основанными на весовом классе юнита: штурмовой -1, тяжелый +0, средний +1, и легкий +2. В отличие от других модификаторов броска навыка пилотирования этот модификатор не совокупный, поэтому, если в одном ходу юнит стреляет из двух тяжелых винтовок, необходимо выполнить два броска навыка пилотирования, но для каждого из них будет применяться только один собственный модификатор весового класса. Другие стандартные модификаторы броска навыка пилотирования применяются как обычно.

Критические повреждения: Критическое попадание выводит из строя конденсатор тяжелой винтовки Гаусса, мгновенная разгрузка которого причиняет 25 пунктов повреждения. Это повреждение сначала применяется к внутренней структуре локации, в которую было получено критическое повреждение. Даже при раздельном размещении тяжелой винтовки Гаусса в боковых и центральном торсе, КЕЙС, расположенный в боковом торс, содержащем тяжелую винтовку Гаусса остановит любое перемещение повреждения к центральному торсу.

ГРУЗОВОЙ ОТСЕК

В стадии строительства любого транспортного средства, игрок может зарезервировать определенный тоннаж под грузовой отсек. Этот тоннаж рассматривается встроенным и защищенным броней юнита. Юнит может нести любой груз или пехоту в пределах этого тоннажа без дополнительных затрат. При разрушении брони локации с грузом, сам груз разрушается в пропорции 1 тонна за каждый пункт повреждения внутренней структуры этой локации. Если транспортное средство разрушено, весь груз, который оно перевозило — уничтожен (*см. Пехотные транспорты, с. 61,* для исключений).

Юниты могут сбрасывать свои грузы. В течение фазы движения, игрок может объявить, что его юнит сбрасывает свой груз, потратив на это действие 1 ПД. Если юнит перевозящий груз находится на уровне земли, сброшенный груз просто остается в гексе, в котором он был сброшен. Если юнит перевозящий груз летит на каком-то уровне над землей, груз получает обычное повреждение от падения и остается в гексе, в котором он был сброшен.

БатлМехи: БатлМехи не могут иметь внутреннее пространство для грузового отсека, но они могут нести незащищенный груз по правилам переноски грузов, *с. 89* в *Правилах специальных случаев*.

КЕЙС — ОБОРУДОВАНИЕ РАЗДЕЛЬНОГО ХРАНЕНИЯ БОЕПРИПАСОВ

КЕЙС — технология контроля повреждений, которая позволяет смягчить эффекты взрывов внутренних боеприпасов. Когда боекомплект взрывается в локации, защищенной КЕЙС, сила взрыва уходит через специальные открывающиеся панели и броню, направляя взрывную волу в сторону от жизненно важных компонентов БатлМеха, таких как кабина или двигатель.

Если боекомплект (или любой другой взрывоопасный компонент, типа винтовки Гаусса) взрывается в локации защищенной КЕЙС, происходит повреждение внутренней структуры только этой локации, а все избыточное повреждение рассеивается и не переходит на внутреннюю структуру другой локации. Помните, что при потере всей внутренней структуры в локации бокового торса, также теряется соответствующая рука, хотя сама рука не повреждается взрывом.

Если происходит перемещение повреждения от взрыва боекомплекта в локацию, защищенную КЕЙС, то внутренняя структура в этой локации получает обычное повреждение, а все избыточное

— рассеивается, как описано выше. Например, если у БатлМеха Внутренней Сферы избыточное повреждение от взрыва боекомплекта, находящегося в руке, перемещается на внутреннюю структуру бокового торса, оборудованного КЕЙС, то боковой торс будет получать обычное повреждение, а все оставшееся избыточное повреждение безопасно рассеивается КЕЙС, защищая тем самым центральный торс.

Все локации Клановских юнитов, содержащие взрывчатые компоненты или оборудование, автоматически имеют КЕЙС без затрат тоннажа и критических слотов. Оборудование КЕЙС Внутренней Сферы требует 1-го критического слота и весит 1/2 тонны за каждую защищаемую локацию. БатлМехи и транспортные средства Внутренней Сферы могут быть оснащены КЕЙС, причем БатлМехи Внутренней Сферы могут нести КЕЙС только в локациях торса; Клановские БатлМехи могут нести КЕЙС в любой локации.

Критические слоты: Критические попадания в слоты, занятые КЕЙС не имеют никакого эффекта и должны быть переброшены.

Транспортные средства: КЕЙС в транспортных средствах, гасит взрыв через тыловую броню. В случае критического попадания в боекомплект/двигатель — само транспортное средство повреждено, а члены команды, пассажиры и груз выживают.

КОМПЬЮТЕР НАВЕДЕНИЯ

В дополнение к различным специальным системам наведения, предназначенным для запуска ракет, Клановские ученые разработали компьютер наведения — прогрессивную систему наведения, не имеющую аналогов во Внутренней Сфере, которая повышает эффективность использования оружия, стреляющего прямой наводкой: Лазер, ППЧ, винтовка Гаусса и АвтоПушка. Компьютер наведения не имеет никакого эффекта на другие типы оружия, и доступен только Клановским юнитам, при этом можно установить только один компьютер наведения на один юнит.

Чтобы сделать атаку, используя компьютер наведения, используйте все стандартные правила для стрельбы из оружия этого типа, но модифицируйте число попадания для любой атаки Лазер, ППЧ, винтовка Гаусса и АвтоПушка на -1.

Игрок может использовать компьютер наведения, чтобы попытаться атаковать определенную локацию целевого юнита. Не обязательно все оружие, связанное с компьютером наведения, необходимо использовать для прицельного выстрела, но все оружие, используемое при этом типе атаки должно стрелять в ту же сторону цели, которая должна быть видимой атакующему юниту. Например, атака с правой стороны цели не может быть направлена в левую руку, левую ногу или левый торс. Добавьте модификатор +3 к числу попадания для всех типов оружия, используемого при прицельном выстреле. (Этот модификатор заменяет стандартный модификатор -1, при использовании компьютера наведения). Голова Меха никогда не может быть атакована с использованием компьютера наведения. Обратите внимание, что результат этого типа атаки, не похож на *Прицельный выстрел, с. 34*. Если атака с использованием компьютера наведения не попадает по необходимой локации, она считается вообще не поразившей юнит.

Размер и вес компьютера наведения зависят от количества оружия юнита, стреляющего прямой наводкой. За каждые 5 тонн (или долей) веса Лазера, ППЧ, винтовки Гаусса и АвтоПушки расположенных на юните (не считая боекомплект), компьютер наведения требует 1 тонну и 1 критический слот.

ЛБ-Х АвтоПушка: Стреляя кластерными зарядами, ЛБ-Х теряет преимущество от Клановского компьютера наведения.

Ультра АвтоПушка: Если атакующий юнит использует Клановский компьютер наведения для того, чтобы попасть в определенную локацию, и оба выстрела попали (по таблице Попадания ракет), то оба заряда поражают локацию прицеливания.

ЛАЗЕР

Laser английская абревиатура «Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation» (Усиление света стимулируемое выделением радиации). Использование лазера в качестве оружия возможно, благодаря концентрации высокой температуры на малой площади. Лазеры БатлМеха, по своим характеристикам подразделяются на микро, малый, средний и большой.

Также существуют лазеры Увеличенной Дальности (УД) действия, так называемые УД версии. Эти УД лазеров способны поразить цель на большем расстоянии, но с большим количеством выделяемого тепла при работе.

Пульсирующие лазеры

При стрельбе пульсирующие лазеры используют быстрое чередование коротких импульсов высокой энергии, создавая эффект, сопоставимый с огнем пулемета. Эта конструкция повышает вероятность попадания при атаке, причиняя большее количество повреждения в случае поражения цели. Однако в отличие от стандартных, пульсирующие лазеры выделяют больше тепла и имеют меньшую дальность стрельбы.

Пульсирующий лазеры используются таким же образом, как и стандартные, но добавляется модификатор -2 к базовому числу попадания.

Тяжелые лазеры

После почти столетнего технологического застоя, Клановские ученые достигли крупного достижения в развитии лазерного оружия. Первооткрывателями были ученые Клана Звездного Ужа. Они увеличили ствол и размер кристалла стандартных лазеров, добившись тем самым большей интенсивности луча при повышении температуры. Результатом этой деятельности стал, так называемый тяжелый лазер, имеющий дальность стрельбы соответствующий лазерам Внутренней Сферы, но причиняющий в два раза больше повреждения, по сравнению с этими антикварными типами оружия.

Однако, всякая огневая мощь имеет свою цену. Ученые Клана Звездного Ужа достигли увеличенной интенсивности луча в ущерб другим элементам конструкции. Воины, которые использовали новые лазеры, сообщали, что каждый раз при стрельбе из оружия, их мониторы в кокпите заполняются статическими разрядами. Очевидно, упрощенная защита лазера, «одна из многих» жертв сделанных проектировщиками, позволяет вмешиваться в близлежащие электромагнитные поля.

Тяжелые лазеры используются таким же образом, как стандартные лазеры, но добавляется модификатор +1 к базовому числу попадания для атак, сделанных этим оружием, компенсируя тем самым влияние помех на системы кокпита. Эти помехи не имеют никаких эффектов на другое оборудование используемое в игре.

ЛЕГКИЕ ДВИГАТЕЛИ

После долгих лет поступления практически неограниченных ресурсов и помощи от Квартирмейстера Корпуса, которую контролировал Арахонт Лиранского Альянса, требуя успешных результатов, Дэфианс Индастриз выпустили первый «легкий двигатель». Улучшенная система защиты делает новый двигатель немного более тяжелый чем XL версия, но меньше последнего по размеру, что значительно уменьшает его уязвимость к критическому повреждению. БатлМехи с этим типом двигателя имеют больше шансов благополучно пережить сражение, практически сопоставимые с шансами Мехов, с установленными Клановскими версиями XL двигателя. Они могут пережить повреждение двигателя, происходящее в случае потери боковой локации торса, что является абсолютным подвигом для Мехов, с установленным XL двигателем Внутренней Сферы.

Игроки могут определить любой ядерный двигатель как произведенный по технологии легких двигателей. Умножьте нормальный вес двигателя на 0.75 (округляя вверх до полутонны), и разместите 2 дополнительных критических слота двигателя в две боковые (правую и левую) локации торса (вместо 3 слотов у XL версии двигателей). Для удобства пользования таблица Ядерных двигателей (с. 117) включает в себя колонку Тоннаж легкой версии, которая содержит возможный тоннаж для легких двигателей различного рейтинга.

Легкие двигатели можно установить только на юниты Внутренней Сферы.

Критические повреждения: Обратите внимание, что любые 3 критических повреждения уничтожают БатлМеха независимо от локации (центральная или боковая) критических слотов.

Транспортные средства: Транспортные средства могут использовать легкие двигатели, но его использование уменьшает пространство транспортного средства на 1, по правилам Пространственных ограничений транспортного средства (с. 126).

МИОМЕРНОЙ АКСЕРЕРАЦИИ СИСТЕМНЫЙ КОМПЛЕКС (МАСК)

МАСК позволяет кратковременно увеличивать максимальную скорость БатлМеха, рискуя при этом повредить актуаторы ног. Это стало возможным благодаря ускорению прохождения сигналов по миомерным мускулам ног, принуждая их сжиматься и разжиматься с большей интенсивностью, чем обычно. Однако повышенная работоспособность мускулатуры увеличивает нагрузку на актуаторы и миомеры БатлМеха, что может вызвать их поломку, особенно в результате длительного использования системы МАСК. Обратите внимание, что МАСК воздействует только на мускулатуру ног.

Любой БатлМех с системой МАСК может активизировать эту систему, во время объявления способа своего движения. Когда игрок объявляет об использовании системы МАСК, он бросает 2D6. При результате 3 или выше, БатлМех может бежать в этом ходу со скоростью, равняющейся двойному количеству МР ходьбы. При результате 2 произойдет «замораживание» актуаторов ног, действующее до конца игры, что аналогично получению критического попадания в оба актуатора Бедра. Обратите внимание, что при этом БатлМех не является неподвижной целью. Игрок должен бросать 2D6 каждый ход, когда его Мех использует систему МАСК, чтобы определить, не произошло ли «замораживание» двигательной системы, причем, используя МАСК второй ход подряд, «замораживание» происходит при результате 4 или меньше. Результат 6 или меньше «замораживает» систему при использовании МАСК три хода подряд, 10 или меньше — четыре хода, и наконец ноги автоматически замораживаются при использовании системы МАСК пятый ход подряд.

Однако, каждый ход, когда МАСК не используется, число броска «замораживания» понижается с тем же интервалом в обратном порядке; оно не может быть ниже 3-х. Например, игрок, использующий МАСК уже третий ход подряд, нуждается в результате 7 или выше, чтобы остаться подвижным. После очередного хода когда МАСК была отключена, игроку будет необходим результат 5 или выше, для избежания «замораживания». Два последующих хода без использования МАСК уменьшают число броска до первоначальных 3-х.

Как БатлМехи Кланов, так и БатлМехи Внутренней Сферы могут использовать МАСК, но у Кланов она легче и меньше по размеру. Чтобы определить тоннаж и необходимое количество критических слотов при размещении МАСК, разделите тоннаж БатлМеха Внутренней Сферы на 20, а Клановского — на 25, округляя доли (до 0,5) вверх к самому близкому числу. Результатом будет тоннаж и количество критических слотов, которые необходимо разместить на БатлМехе (но не менее 1-й тонны и 1-го критического слота).

Система МАСК несовместима с Миомером утроенной силы.

МЕЧ

Меч является версией стандартного топора БатлМеха, распространенной в Синдикате Дракона. Большинство МехВоинов считает меч менее эффективным в бою, в отличие от более тяжелого топора, но большое лезвие катаны лучше подходит к

идеалам воинов-самураев Синдиката. К тому же, меньший вес меча, позволяет делать более точные атаки, в отличие от обычного топора.

При атаке мечом используйте стандартные правила для атаки топором (*см. с. 128*), со следующими исключениями. Первое, вес меча равен тоннажу БатлМеха, деленному на 20, округляя результат к самой близкой половине тонны. Меч занимает 1 критический слот за каждые 15 тонн (или долей тонн) составляющих вес БатлМеха. Второе, базовое число попадания при атаке мечом равно 3. Третье, чтобы определить повреждение, причиненное мечом, разделите тоннаж атакующего на 10 (округляя вверх) и добавьте 1.

МИОМЕР УТРОЕННОЙ СИЛЫ

Ученые Внутренней Сферы разработали специальный тип миомера для «мускулатуры» БатлМеха, который увеличивает свою силу, при нагреве Меха. Эта технология не доступна Клановским БатлМехам.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ДВМЖЕНИЯ МИОМЕРА 3Х

Уровень температур	Модификатор ПД
0-4	+0
5-8	-1
9	+1
10-14	-1
15-19	-2
20-24	-3
25+	-4

Миомер утроеной силы (3х) проявляет свои преимущества только при наращивании внутренней температуры. Если БатлМех оборудован таким миомером, то в каждом ходу, который заканчивается при уровне температур 9 или выше, имеют место следующие эффекты.

• Игнорируется эффект температуры -1 ПД по шкале температуры 5 (но применяются все другие модификаторы движения вызванные нарастанием температуры). Увеличивается на 1 ПД ходьба БатлМеха и соответственно повторно рассчитывается ПД бега. Модификаторы ПД ходьбы для различных уровней температуры находятся в таблице Модификаторов движения миомера 3х. Миомер тройной силы не затрагивает МР прыжка.

•Удваивается повреждение от удара, пинка, атаки дубиной или топором/мечом.

•Удваиваются подъемные способности Меха (*см. Подъемные способности БатлМеха, с. 72*).

Миомер тройной силы занимает 6 критических слотов в любой локации БатлМеха и не может быть установлен совместно с системой МАСК.

Критические попадания: Критические попадания в слоты, содержащие миомер тройной силы не имеют никакого эффект и должны быть переброшены.

НАРК РАКЕТНЫЙ РАДИОМАЯК

Ракетный радиомаяк Нарк это сильно измененная пусковая установка, стреляющая специальными ракетами, известными как контейнеры Нарк, которые представляют собой мощные маяки наведения, закрепленные на магнитном основании. При попадании такой ракеты в цель, контейнер Нарк примагничивается к корпусу юнита и передает наводящий радиосигнал любым дружественным ракетным системам, оборудованным для получения Нарк сигналов. Подобно системе Артемис IV, контейнеры Нарк, предназначены для того, чтобы увеличить количество ракет, поражающих цель. Однако, система Нарк превосходит Артемис в том, что однажды пойманный ракетой сигнал наведения, не может быть утерян ею, так как маяк находится на целевом юните и не может быть разрушен.

Игроки могут стрелять одним контейнером Нарк каждый ход. Если атака поражает цель, контейнер прикрепляется к целевому юниту. Во всех последующих оружейных фазах, любой атакующий, стреляя ракетами по юниту с прикрепленным контейнером Нарк, добавляет +2 к результату броска по таблице Попадания ракет. Этот модификатор остается в силе для атакуемого БатлМеха до конца сражения. Несколько контейнеров Нарк, прикрепленных к цели не имеют никакого дополнительного эффекта. Маяки Нарк на других юнитах в целевом гексе не путают сигналы для наводимых Нарком ракет.

Наведение системы Нарк применяется только для стрельбы стандартными ракетами РБД и РДД. Она не влияет на атаки, сделанные специальными пусковыми установками или специальными зарядами потому, что только стандартные ракеты способны при наведении принимать специальные сигналы управления от Нарк.

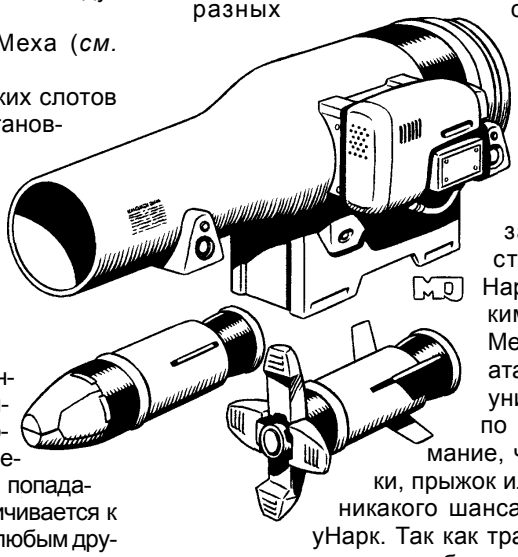
Критические повреждения: Взрыв боекомплекта Нарк причиняет 2 пункта повреждения за каждый оставшийся контейнер.

Здания: Контейнеры Нарк не могут быть использованы при стрельбе в задание или внутри него.

РЭБ: Наводящиеся системой Нарк ракеты функционируют подобно обычным ракетам, находясь в радиусе действия любой активной вражеской установки РЭБ; они не добавляют +2 к результату броска по таблице Попадания ракет.

Улучшенная пусковая установка Нарк (уНарк)

Вскоре после того, как Анастасиус Фохт встретился с Кланами, перед учеными КомСтара была поставлена задача улучшения дальности действия и гибкости пусковой установки ракетного радиомаяка Нарк; задача, которая отняла десять лет. Хотя при проектировании уНарк было сделано немало компромиссов, конечный результат работы привел к появлению боевой электронной системы, которая должна дать преимущество КомСтару на полях сражений. Наиболее очевидное усовершенствование первоначального Нарка — увеличение расстояния действия, более чем на 50 процентов. Однако, разработчики КомСтара не остановились на простом увеличении расстояния действия уНарк. Используя специфические тесты, они разработали большое количество разнообразных специализированных контейнеров, имеющих собственные способности в бою.



уНарк используется по стандартным правилам ракетного радиомаяка Нарк, со следующими исключениями.

Улучшенные контейнеры запускаемые уНарк больше стандартных контейнеров Нарк. Их можно «стряхнуть» таким же образом как антиБатлМех пехоту проводящую ройную атаку (с. 72). Успешный бросок уничтожает один из контейнеров по выбору цели. Обратите внимание, что в отличие от ройной атаки, прыжок или или падение Меха не дает никакого шанса избавиться от контейнеров уНарк. Так как транспортные средства не имеют рук, они не могут сбросить контейнеры, но если транс-

портное средство не перемещается или атакует целый ход, а его команда не оглушена, все прикрепленные к корпусу контейнеры уНарк могут быть удалены в конечной фазе этого хода (это правило не относится к стандартным контейнерам радиомаяка Нарк, которые не могут быть удалены в течение игры).

Критические повреждения: Если слот, содержащий боекомплект уНарк поражен критическим попаданием, это вызывает взрыв боекомплекта причиняющий 3 пункта повреждения за заряд, оставшийся в контейнере боекомплекта.

ЗАРЯДЫ НАРК

Для уНарк доступно несколько специальных зарядов. За исключением Взрывчатых контейнеров Нарк, пригодных только для установки в стандартную установку Ракетного радиомаяка Нарк, заряды описание которых приведено ниже, можно установить только в улучшенный Нарк (уНарк); Система Ракетного радиомаяка Нарк не способна выпускать эти заряды. За исключением Взрывчатых контейнеров Нарк, заряды уНарк можно использовать только юнитам Внутренней Сферы.

Специальные заряды должны быть определены в полно тонных партиях и четко отмечены на рекордшите юнита. Тип используемого специального заряда, необходимо объявит в течение декларации оружейной атаки. Если в этот момент не было сделано никаких объявлений, считается что используются стандартные заряды.

Дополнительные контейнеры одного типа установленные на одну цель не имеют совокупных эффектов. Это относится к цели на которой закреплен управляемый заряд уНарк и стандартный заряд Нарк; в таких случаях, эффект имеет только контейнер уНарк.

Взрывчатый контейнер

уНарк может выпустить взрывчатые контейнеры большей мощности, чем это доступно стандартному радиомаяку Нарк. Они функционируют подобно стандартному взрывчатому контейнеру Нарк, но причиняют 6 пунктов повреждения при попадании.

Критические повреждения: Если слот, содержащий взрывчатый контейнер уНарк поражен критическим повреждением, это вызывает взрыв с силой равной 6 пунктам повреждения боекомплекта за выстрел, оставшийся в контейнере боекомплекта.

Взрывчатый контейнер Нарк

Эти специальные заряды были созданы для предоставления юнитам, оборудованным пусковыми установками Нарк, большей гибкости в использовании этих систем, а также для создания элемента неожиданности в ходе сражении. Во взрывчатом контейнере, стандартный наводящий маяк, заменяется мощным зарядом, который немедленно взрывается повреждая броню юнита после того, как контейнер прикрепляется к цели.

Определите локацию попадания для взрывчатого контейнера по стандартным правилам. Взрывчатое вещество контейнера Нарк причиняет цели 4 пункта повреждения, и соответственно не может действовать как маяк наведения.

Критические повреждения: Если слот, содержащий взрывчатые контейнеры, получает критическое попадание, происходит взрыв боекомплекта, причиняя несущему их Меху 4 пункта повреждения за каждый оставшийся контейнер.

Ракетный радиомаяк Нарк: Обратите внимание, что этот тип заряда может использоваться только с Ракетным радиомаяком Нарк; уНарк не может использовать этот тип заряда.

Контейнер Немезида

Концепция контейнеров Немезид изящна и проста: использовать вражеские сигналы Нарк против них самих, заставляя вражеские ракеты, оборудованные Нарк системой наводится на собственные юниты. Первоначально эта система была предназначена только для оборудованных системой Нарк ракет, но позже его частоты настроены для привлечения сигналов системы Артемис, полууправляемых ракет и даже наводящихся ракет Эрроу IV.

При решении атаки, использующей ракеты с Нарк способностями, системой Артемис IV или полууправляемые ракеты, появляется шанс того, что ракеты поразят дружественный юнит с прикрепленными на нем контейнером Немезида («юнит Немезиды»), в том случае если между атакующим и целью имеется линия видимости, а также если существует линия видимости между атаковавшим контейнером Нарк и «юнитом Немезиды».

Чтобы определить попадание ракет, в «юнит Немезиды», решение атаки происходит так, как если бы атака происходила по «юниту Немезиды» вместо предназначенной цели. Используйте все соответствующие модификаторы попадания, и добавьте дополнительный модификатор целевого числа +1. Если бросок атаки успешен, ракеты попадают в «юнит Немезиды» вместо заявленной цели. Если этот бросок атаки неудачен, ракеты продолжают двигаться к заявленной цели и атака решается как обычно.

Если между атакующим и целью на линии видимости находится несколько «юнитов Немезиды», выполните броски попадания для каждого из юнитов, начиная с самого близкорасположенного к атакующему, пока ракеты не поразят «юнит Немезиды» или не достигнут заявленной цели.

Контейнеры Немезида могут также привлекать наводимые ракеты Эрроу IV, но решение атаки происходит по иным правилам. Если «юнит Немезида» находится в гексе, смежном с целью в ходу, когда прибывает наводимая ракета, имеется 50 процентный что ракета попадет в «юнит Немезиды» вместо заявленной цели. Выполните бросок 1D6; при результате 4-6 атака происходит против заявленной цели. Если в смежных гексах имеется несколько «юнитов Немезиды», есть большая вероятность того, что ракета попадет в какой либо их них и не поразит заявленную цель.

РЭБ контейнер

Разработанные для создания помех улучшенным системам управления стрельбой типа сети С3, РЭБ контейнер испускает поле помех, окружающее цель.

Пока контейнер РЭБ находится прикрепленным к цели, она получает эффект подобные нахождению в радиусе действия вражеской установки РЭБ (с. 136). РЭБ контейнер не имеет собственного радиуса действия, и таким образом не имеет никакого эффекта на другие юниты, он влияет только на цели к которым прикреплен.

Управляемый контейнер Нарк

Управляемый контейнер Нарк имеет больше шансов навести ракеты оборудованные Нарк системой по сравнению с обычным Ракетным радиомаяком Нарк. В дополнение к обычному модификатору +2 используемого для броска по таблице Попадания ракет, примените модификатор -1 ко всем броскам попадания выполненным для ракетных атак, обладающих системой Нарк, против цели, которая была поражена управляемым контейнером уНарк. Ракеты обладающие Нарк способностями (которые стоят в два раза дороже (в С-Валюте) стандартных ракет) взаимодействуют и со стандартным радиомаяками Нарк и с управляемым контейнерами уНарк.

Шумовой контейнер

Специализированная разновидность РЭБ контейнера, шумовой контейнер испускает мощный статический и электромагнитный «шум», который нарушает нормальное функционирование электронных систем целевого юнита, включая системы наведения и связи.

Пока Шумовой контейнер находится прикрепленным к цели, она получает модификатор попадания +1 ко всем оружейным атакам. Кроме того, цель в это время не может действовать наводчиком для непрямого огня РДД или артиллерии. Цель может наводить управляемые ракеты Эрроу IV, но атака СУЦ также имеет модификатор попадания +1.

ОГНЕМЕТЫ

Типичный огнемет, который устанавливается на БатлМех, использует температуру, производимую ядерным двигателем, для создания мощного выброса огня на короткое расстояние. БатлМехи редко комплектуются этим оружием, из-за их плохого соотношения «температура - причиняемое повреждение», но оно очень эффективно в качестве поджигательного оружия.

При нормальных обстоятельствах, огнемет не причиняет повреждения цели. Однако, если все игроки согласны, они могут выбирать (каждый раз при стрельбе юнита), либо огнемет добавляет противнику 2 пункта температуры, либо 2 пункта повреждения.

Огнемет транспортного средства

Огнемет транспортного средства использует заряды горючей смеси, хранящейся в баках, вместо выделяемой температуры ядерного двигателя. Поэтому он является скорее баллистическим, чем энергетическим оружием. Это означает, что транспортным средствам не требуется устанавливать радиаторы, для рассеивания температуры, выделяемой огнеметом транспортного средства, делая его идеальным оружием для использования на юнитах с двигателями внутреннего сгорания. Несмотря на название оружия, БатлМехи могут быть также оснащены этим типом огнемета, но при этом они должны учитывать температуру, произведенную стрельбой из этого оружия, используя свои радиаторы как обычно при наращивании температуры.

ПРОЕКТОРНАЯ ПУШКА ЧАСТИЦ

ППЧ состоит из магнитного ускорителя, стреляющего заряженными протонами или ионами, которые причиняют повреждение нанесением удара и высокой температурой. ППЧ является одним из наиболее эффективных типов оружия, доступных БатлМехам.

Имеется также ППЧ расширенного диапазона действия, так называемая УД версия, которая стреляет на большее расстояние, но выделяет значительно большее количество температуры.

ПРОТИВОПЕХОТНЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ

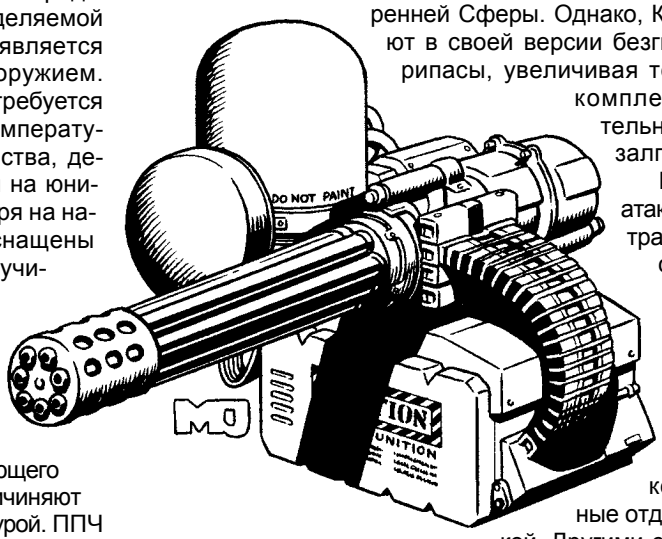
БатлМехи Кланов и Внутренней Сферы могут оборудоваться противопехотными контейнерами, которые устанавливаются только в ногах. Противопехотные контейнеры (П-конт) состоят из направленных шахт, устанавливаемых в нижних частях ног БатлМеха, там, где пехота обычно старается заложить взрывчатые пакеты, для повреждения хрупких механизмов актуаторов. Когда П-конт срабатывает, он выбрасывает облако шрапнели в радиусе около 15 метров, нанося повреждение отрядам пехоты, которые выбрали неудачный момент для атаки. Поскольку П-конт оружие одноразового действия, каждый контейнер может использоваться только один раз в течение игры.

Когда пехотные юниты пытаются сделать анти-БатлМех атаку или выстрел в упор из укрытия (см. правила для *Анти-БатлМех пехоты, с. 72,* и *Скрытых юнитов, с. 93* в *Правилах специальных случаев*), БатлМех использует заряд П-конт для своей защиты перед тем, как игрок управляющий пехотой, делает бросок попадания. Когда БатлМех использует противопехотный контейнер, то любой небронированный взвод пехоты находящийся в том же гексе, что и БатлМех, получает 1D6-1 пунктов повреждения перед началом решения собственной атаки. (Это является исключением из правила, запрещающего оружейный огонь против юнитов в своем гексе). Независимо от нанесенного повреждения, противопехотный контейнер считается израсходованным. П-конт не имеет эффекта на бронированную пехоту.

Критическое попадание: Неиспользованные противопехотные контейнеры, получая критическое попадание, не взрываются, а просто становятся недействующими. На использованные контейнеры, критическое попадание воздействует таким же образом, как на слоты с израсходованным боекомплектом.

ПРОТИВОРАКЕТНАЯ СИСТЕМА

Противоракетная система — это скорострельный пулемет, способный отслеживать и уничтожать атакующие ракеты противника. Высокая эффективность этой системы преобладает над ее главным недостатком - высоким расходом боеприпасов, которым страдают все противоракетные системы, как Клановские так и Внутренней Сферы. Однако, Кланы используют в своей версии безгильзовые боеприпасы, увеличивая тем самым боекомплект, а следовательно и количество залпов.



Когда залп ракет атакует БатлМех или транспортное средство, то противоракетная система автоматически уничтожает ракеты этого залпа. Понятие залп подразумевает все ракеты, выпущенные отдельной установкой. Другими словами, залпом рассматриваются 15 ракет, выпущенных установкой РДД-15 или 2 ракеты выпущенные установкой Стрейк РБД-2.

После объявления поворотов торса и оружейных атак, любой юнит, оборудованный одной или более противоракетной системой, который будет атакован одним или несколькими залпами ракет противника, должен объявить цели подавления для каждой своей противоракетной системы прежде, чем будут сделаны броски попадания для ракет. Каждая противоракетная система может отбить атаку только одного из ракетных залпов (это правило используется, если на юнит нацелено несколько залпов). Защищающийся может наводить противоракетную систему на любой залп стреляющего ракетами юнита, если тот находится в арке стрельбы этой системы. Если защищающийся имеет больше чем одну противоракетную систему, он может нацеливать их на один и тот же, либо на различные залпы. Юнит может использовать противоракетную систему, только для собственной защиты, и не может использо-

вать ее против залпов, выпущенных по другим юнитам или целям, даже если те находятся в том же гексе, что и он.

Как только все цели противоракетной системы объявлены, делается бросок попадания для залпов ракет. Если ракетная атака поражает цель, определяется число попавших ракет, используя таблицу Попадания ракет, *с. 31*. После этого защищающийся игрок бросает 1D6, если БатлМех использует противоракетную систему Внутренней Сферы или 2D6, если противоракетная система построена Кланом. Результат броска показывает количество сбитых системой ракет, и одновременно количество использованных зарядов боекомплекта. Если результат указывает, что системе требуется потратить больше зарядов, чем осталось в слоте боекомплекта, это означает, что система полностью израсходовала свой боекомплект. Однако, если имеется, хотя бы один доступный заряд, то общее количество сбитых ракет остается в силе; атакующий игрок вычитает количество сбитых системой ракет, из числа поразивших цель, и лишь затем он определяет повреждение, используя обычную процедуру локаций попадания. Если результат действия противоракетной системы равен или больше числу попавших ракет, атака полностью отбита, не причинив никакого повреждения защищающемуся.

Если залп ракет, который отслеживается противоракетной системой, промахивается, наращивание температуры и расход боекомплекта происходит, как и при попадании ракетного залпа.

Противоракетная система может быть включена или выключена в течении конечной фазы любого хода. В выключенном состоянии система не может отслеживать и сбивать ракеты противника.

Специальные виды оружия: Противоракетная система не может использоваться против артиллерийских снарядов Эрроу IV, Тандер, Осветительных или Рой или Рой-У ракет, но она может использоваться против контейнеров Нарк, РСД, Осколочных, Зажигательных, Инферно, Полунаводящихся, и Стрейк ракет. В последнем случае, если наведение Стрейк будет неудачно, означая, что ракеты не смогли захватить цель (*см. Стрейк Ракеты Ближнего Действия, с. 129*), результаты стрельбы противоракетной системы игнорируются; она не стреляет, не использует зарядов и не выделяет температуру.

Критическое попадание: Обращайтесь с боекомплектом противоракетной системы как с обычным боекомплектом пулемета для расчета силы взрыва боекомплекта.

ПУЛЕМЕТ

Пулеметы редко устанавливаются на БатлМехи, но их высокая скорострельность делает их превосходным противопехотным оружием.

Тяжелый пулемет

Кланы разработали пулемет большего калибра, который причиняет более значительное повреждение, но диапазон стрельбы сокращен на 33 процента.

Легкий пулемет

Легкий пулемет представляет собой другое продвижение Кланов. Это оружие имеет дальность стрельбы, вдвое превышающую дальность стандартных пулеметов, но его снаряды, меньшего калибра, причиняют только половину повреждения.

РАДИАТОРЫ

Радиаторы (теплопоглатители) — устройства, разработанные для защиты двигателя и других компонентов от наращивания температуры, а также для рассеивания избыточной температуры произведенной двигателем и оружием. Стандартные радиаторы рассеивают 1 пункт температуры за ход; двухконтурные 2 пункта.

Двухконтурные радиаторы

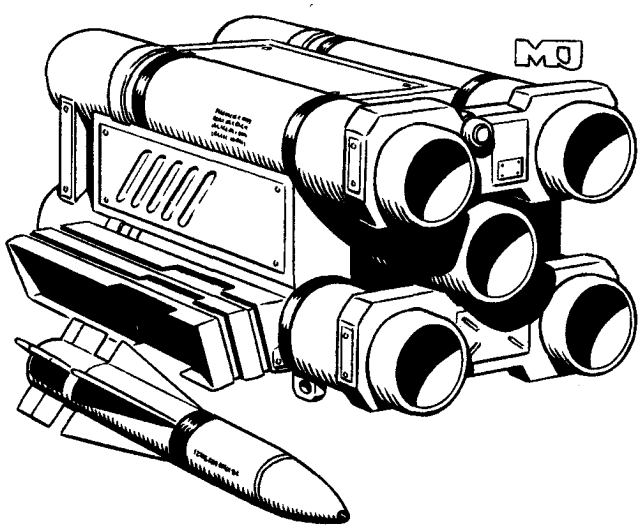
Двухконтурные радиаторы охлаждают БатлМех намного эффективнее, и способны рассеивают температуру в два раза больше стандартных радиаторов. При одном и том же весе, двухконтурные радиаторы значительно больше в размерах, по сравнению со стандартными, и требуют при размещении дополнительного места на борту БатлМеха. Клановская версия двухконтурных радиаторов занимает два слота, а версия Внутренней Сферы - три.

Стандартные и двухконтурные радиаторы не могут быть установлены вместе на любом юните.

Транспортные средства: Транспортные средства не могут оборудоваться двухконтурными радиаторами.

РАКЕТЫ

Пусковые установки ракет — устройства, способные запускать самоноводящиеся и самоуправляемые боеприпасы (ракеты), для поражения цели.



Ракеты ближнего радиуса действия (РБД)

Установки РБД используют ракеты с прямой траекторией полета, оснащенные бронебойными или взрывчатыми боеголовками. Они точны только на расстоянии менее 300 метров, но в отличии от РДД значительно мощнее. Клановские установки РБД легче и компактнее моделей Внутренней Сферы, но функционируют одинаково.

Ракеты дальнего радиуса действия (РДД)

Установки для запуска ракет дальнего радиуса действия используются для стрельбы непрямой наводкой по целям расположенным на дальнем расстоянии. Из-за своих конструктивных особенностей, РДД испытывают определенные трудности при попытке поразить цели на очень близком расстоянии от атакующего. В отличии от установок РДД Внутренней Сферы, Клановские РДД легче и не испытывают проблем при запуске ракет на близком расстояние.

Ракеты среднего радиуса действия (РСД)

Установки РСД разработаны, как недорогое и менее трудоемкое в производстве оружие, которое могли бы эффективно использовать орды зеленых воинов, пополняющих ряды Объединенных Войск Синдиката Дракона (ОВСД). Первоначально, многие наблюдатели рассматривали РСД гигантским шагом назад в развитии оружия.

Копируя систему «тупые ракеты — умные установки», установки РСД были сконструированы для запуска неуправляемых ракет, которые подобно пулеметам и лазерам, наводятся на цель «через прицел». Такая конфигурация делает РСД, менее точной ракетной системой. Главные ее отличия — это недостаточно хорошая, по сравнению с другими установками, система наведения и уменьшенные размеры используемых ракет. Однако, пусковая установка РСД стандартного размера способна запустить гораздо больше ракет, чем установка РДД, таких же габаритов.

Решайте атаки сделанные РСД, таким же образом как РДД, со следующими исключениями. Первое, примените модификатор +1 к базовому числу попадания. Второе, для установки РСД-30, бросьте 2D6 два раза, и отдельно для каждого броска определите количество попавших ракет по колонке «15» таблицы Попадания ракет, с. 31. Сложите оба результата вместе. Определите локацию попадания по стандартным правилам РДД. Аналогично определяется количество попавших в цель ракет для РСД-40, используя колонку «20» той же таблицы.

Александр выпускает залп из установки РСД-40 в Мех Сергея и попадает. Чтобы определить повреждение, Александр делает два 2D6 броска и получает результаты 9 и 6. Сверяясь, по колонке 20 таблицы Попадания ракет, он находит, что его пусковая установка, успешно поражает цель 16 и 12 ракетами, общим количеством 28 ракет.

РСД нельзя использовать для непрямого наведения по правилам Непрямого огня РДД описанных в *Правилах специальных случаев*. Если установлена однозарядная версия РСД (OS), она не может быть модернизирована или объединена с другим специальным оборудованием или расширениями типа Артемис IV, Тандер, Свам или Нарк. Торпед и Инферно РСД не существует.

Улучшенные тактические ракеты (УТР)

В начале 3053 года ученые Клана Койота начали разработку ряда новых технологических проектов, один из которых закончился получением невероятно тактически гибкого оружия — Улучшенные Тактические Ракеты (УТР).

УТ— пусковая установка ракет, способная к использованию трех различных специальных боеприпасов, каждый из которых имеет собственный профиль повреждения и расстояние стрельбы. Основная ракета тактического действия имеет тот же потенциал повреждения как стандартный заряд РБД, но со значительно увеличенным расстоянием. Заряды увеличенной дальности (УД) эффективно увеличивают расстояние стрельбы оружия, но из-за увеличенного размера ускорителя ракеты, боезапас был уменьшен наполовину. Последний заряд, сильно-взрывчатый (СВ), имеет меньшее расстояние стрельбы и не получает ограничения минимального расстояния других типов зарядов УТР. Эта установка имеет встроенную СУО Артемис IV.

Решение атаки происходит по стандартным правилам атак РДД, со следующими исключениями.

УТРвключает в себя встроенную систему управления огнем Артемис IV без дополнительного тоннажа или критических слотов; добавьте для этого оружия к броску по таблице Попадания ракет +2. Обратите внимание, что СУО функционирует подобно стандартной Артемис IV, и соответственно УТРне может использовать никаких специальных типов ракетных зарядов, кроме двух специально разработанных для УТР.

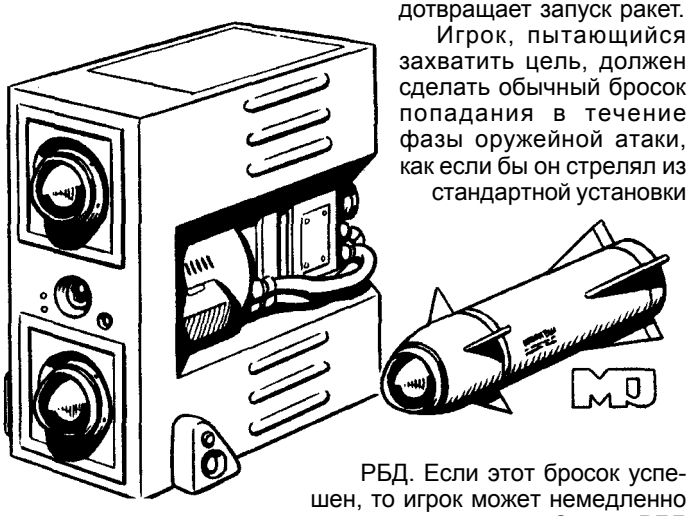
УТР, кроме стандартного заряда, может использовать два дополнительных типа ракет: увеличенной дальности (УД) и сильно-взрывчатых (СВ). Они используются только в установке УТР и не могут загружаться в другие типы пусковых установок. Они используются по стандартным правилам; их необходимо снаряжать полнотонных партиях, а тип используемой ракеты должен быть объявлен в течении декларации оружейной атаки.

Повреждение от УТРпричиняет повреждение группами по 5 пунктов, как стандартная УТР, независимо от используемого типа ракеты. Умножьте результат броска по таблице Попадания ракет на причиняемое ракетой повреждение, затем разделите общее количество повреждения на группы по 5 пунктов и выполните отдельный бросок определения локации попадании для каждой группы.

УТР не может быть выпущена используя правила Непрямого огня УТР.

Ракеты ближнего радиуса действия Стрейк (СРБД)

Установка Стрейк РБД (СРБД), имеет собственную систему контроля наведения, и в случае захвата цели автоматически поражает ее своими ракетами. Если захват цели неудачен, система предотвращает запуск ракет.



Игрок, пытающийся захватить цель, должен сделать обычный бросок попадания в течение фазы оружейной атаки, как если бы он стрелял из стандартной установки РБД. Если этот бросок успешен, то игрок может немедленно произвести атаку своими Стрейк РБД по захваченной цели.Все выпущенные ракеты Стрейк РБД автоматически поражают цель (не требуя броска по таблице Попадания ракет), игроку только остается определить локации попадания. Если бросок попадания неудачен, следовательно система наведения оказалась не в состоянии захватить цель; установка Стрейк РБД не стреляет и соответственно не выделяет температуры.

Игрок должен делать бросок наведения ракет каждый ход, даже если они благополучно захватили цель в предыдущем ходу. Игрок должен сделать отдельные броски наведения для каждой имеющейся установки Стрейк РБД, которой собирается стрелять в этом ходу.

Ракетная установка

В начале 3050 годов, Марианская Гегемония запустила программу разработки получения мощного и смертоносного оружия. Основываясь на разработке РСД Синдиката Дракона, войска получили новаторскую оружейную систему. Однако конструкторы Гегемонии не стали разрабатывать сложную систему заряжения, и оружие получилось полностью самодостаточным. Оно выпускает единственный заряд неуправляемых высоковзрывчатых ракет, которые достаточно легко перезарядить в полевых условиях, что делает их превосходным оружием для низкоразвитых технологий Марианских Легионов.

Атаки Ракетной установки решаются подобно Однозарядным пусковым установкам, состоящих из соответствующего числа пусковых труб (как приведено в названии ору-

жия), со следующими исключениями: используйте значения расстояния, приведенные в таблице, для каждого определенного вида оружия, применяя модификатор +1 к базовому числу попадания атаки Ракетной установки. Каждая Ракетная установка может выстрелить только один раз в течении игры. Ракетные установки не могут использовать специализированные заряды или оборудование (например Артемис IV, Нарк, полунаводимые ракеты и т.п.). РЭБ установки не имеют эффекта на Ракетную установку (хотя против атаки Ракетной установки можно использовать Противоракетную систему). Ракетные установки могут быть перезаряжены, расходуя на это стоимость, включенную в таблицу Стоимости оружия и оборудования (с. 151).

Торпеды

Торпеды — морские версии обычных ракет короткого и дальнего радиуса действия. Все параметры торпед соответствуют параметрам их наземных аналогов. Торпеды запускаются юнитом только в водном гексе глубины 1 или больше, против целей расположенных в водном гексе глубины 1 или больше. При этом должна иметься нормальная ЛВ, проходящая через водные гексы глубины 1 или больше. Юниты, оборудованные установками для запуска торпед не могут использовать в них обычные ракетные боекомплекты, а установки для запуска ракеты не могут стрелять торпедами. Также установки для запуска торпед не могут использовать любые типы специальных боеприпасов.

Для большей информации о подводных боях, *см. Подводные Действия, с. 90* в *Правилах специальных случаев*.

Однозарядные пусковые установки ракет (OS)

Транспортные средства и БатлМехи иногда оснащаются однозарядными версиями стандартных пусковых установок. которые маркируются как «OS» (однозарядные) после названия установки, например РДД-20 (OS). Любой тип ракетных установок может быть установлен в однозарядной версии, включая РБД, РСД, РДД, Нарк и Торпеды.

Игрок не может размещать боекомплект для таких пусковых установок, потому что они предназначены для стрельбы только один раз в течении игры, и не имеют возможностей для перезарядки. Однозарядная пусковая установка может использовать специальные виды боеприпасов, например Рой или Тандер, увеличивая собственную стоимость типом загруженного в нее боекомплекта (*см. Стоимость, с. 149*). Следует помнить что, однозарядные ракетные установки и боекомплект к ним не продаются отдельно. Все остальные характеристики однозарядных установок, такие же, как у многозарядных.

Однозарядные пусковые установки весят на полтонны больше стандартных, такого же типа.

РАКЕТНЫЕ ЗАРЯДЫ

РДД и РБД установки могут быть заряжены несколькими типами специальных зарядов, дающих разные эффекты. Если правила не описывают иначе, все типы зарядов приведенных ниже, могут использоваться только в стандартных пусковых установках ракет (РБД или РДД), и не требуют использования специальных пусковых установок. Все типы оружия, требующие специальных пусковых установок (типа Стрейк РБД), описаны как уникальные системы выше в этой секции. Эти установки не могут использовать специальные заряды, приведенные ниже.

Обратите внимание, что любая пусковая установка или другое специальное оборудование (Стрейк, Артемис, и так далее) не может использовать в каждом своем залпе больше одного специального заряда, если правила этого оборудования не описывают иначе.

Каждый боекомплект со специальными зарядами, должен занимать целый слот в локации юнита, и должен быть четко отмечен на рекордшите, для удобства учета его расхода в течении сражения. Тип используемого специального заряда, должен объявляться в течении декларации оружейной атаки. Если такое объявление не было сделано — считается, что стрельба произведена стандартными зарядами.

Пехота: Если правила не описывают иначе, укомплектованная ракетами пехота не может нести специальные заряды приведенные ниже.

Зажигательные РДД

Зажигательные заряды используются для поджога ландшафта. Необходимое число поджога для зажигательных ракет 5+, вместо стандартного 9+ (*с. 92*). Зажигательные заряды функционируют подобно обычным РДД.

В отличие от большинства типов специальных зарядов, одна тонна боеприпасов вместе с зажигательными ракетами может объединять в себе некоторые другие типы специальных зарядов, типа Управляемых или Свамов; в этом случае, при вычислении количества ракет, поразивших цель по таблице Попадания ракет с. 32 обращайтесь с пусковой установкой, объединяющей в себе два вида зарядов как с установкой меньшего класса. Другими словами если стрельба ведется из установки РДД-20, то бросок следует делать по колонке РДД-15. Пусковые установки РДД-5 не могут объединять в себе разные виды зарядов, поскольку их повреждение, в этом случае следовало бы уменьшить до 0. Некоторые типы специальных зарядов, например Тандер или осветительные, не могут объединяться вместе с зажигательными.

Химикаты, используемые в зажигательных зарядах ударо- и огнеопасны и могут взорваться при повышении температуры. Чтобы смоделировать этот эффект, следует делать дополнительные броски, на предмет детонации боекомплекта по стандартным правилам *Инферно,* ниже. Если зажигательные заряды детонируют от чрезмерного нагрева, то весь слот с боекомплектом взрывается. В этом случае, обращайтесь с зажигательными зарядами как со стандартными зарядами РДД.

Инферно

Инферно — заряды РБД специального назначения, разработанные для повышения уровня внутренней температуры вражеского БатлМеха. Вместо удара по цели, Инферно взрывается в воздушном пространстве непосредственно перед целью, распыляя легковоспламеняющуюся жидкость на ее поверхность. Инферно могут использоваться против БатлМехов и транспортных средств, но они не могут применяться непосредственно против любого типа пехоты.

Инферно могут использоваться для поджога гексов. Игроки должны договориться об использовании Инферно в своих сценариях или кампаниях, перед началом игры. Заряды Инферно должны использоваться в сочетании с правилами пожаров, находящихся на *с. 91* в секции *Правил Специальных Случаев.*

Любой юнит со стандартной пусковой установкой РБД, и укомплектованная РБД пехота (исключая бронированную) может нести заряды Инферно. Чтобы провести атаку, зарядами Инферно, сделайте стандартный бросок попадания. Если атака неудачна, то

ТАБЛИЦА ВЗРЫВА ЗАРЯДОВ ИНФЕРНО

Уровень температуры	Число избежания
10	4+
14	6+
19	8+
23	10+
28	12

гекс, в котором находится целевой юнит, будет подожжен (см. ниже), другого эффекта данная атака не приносит.

Воспламененная жидкость разливаясь по поверхности брони БатлМеха, пораженного Инферно, дополнительно увеличивает общий нагрев Меха на 6 пунктов температуры во время фазы температуры этого хода. Эффект горения продолжается 3 хода, в течении которых суммарный нагрев составляет 18 пунктов.

Транспортные средства, пораженные зарядами Инферно должны бросить 2D6 в фазе температуры, в каждом из 3-х ходов горения жидкости. При результате 8 или выше, транспортное средство остается в эксплуатации; любой другой, более низкий результат означает, что транспортное средство уничтожено.

В гексе с юнитом, атакованным зарядом Инферно, начинается пожар, независимо от типа ландшафта, и не смотря на то, попала ли ракета в цель или нет. Ровный, водный и неровный гексы горят до окончания текущего хода и еще в течении 3-х ходов. Гексы содержащие лес и здания горят по стандартным правилам.

Ракеты с зарядами Инферно, дополнительно поражающие этот же БатлМех или целевой гекс, продлевают эффект горения. Таким образом, если в БатлМеха попали два заряда Инферно, то он получает наращивание температуры +6 каждый раз в течении 6-ти ходов вместо 3-х стандартных.

БатлМех, в который попали заряды Инферно, может остановить наращивание температуры, перемещаясь в водный гекс глубины 2+ (или укладываясь на дно водного гекса глубины 1). При выполнении этого маневра происходит смывание легковоспламеняющейся жидкости с поверхности БатлМеха, и прекращая тем самым наращивание температуры. Однако, на поверхности этого водного гекса образуется горящая пленка, которая продолжает гореть на протяжении оставшейся части этого хода и 3-х последующих.

Здания: Юнит, находящийся в гексе со зданием, получает повреждение, от попавших в него зарядов Инферно, по правилам описанным выше. При этом само здание загорается, не поглощая никакой части повреждения от зарядов Инферно.

Пехота: Повреждение от юнита пехоты, оснащенного Инферно РБД, равно его стандартному ракетному повреждению пехоты деленному на 2 (округляя доли вниз).

Температура: БатлМехи, которые несут заряды Инферно, должны делать бросок избежания взрыва боекомплекта сверяясь с дополнительным набором Шкалы Температуры, приведенным в таблице Взрыва зарядов Инферно. Бросок избежания взрыва зарядов Инферно при температуре 19, 23 и 28 должен быть сделан дополнительно ко всем стандартным броскам избежания, необходимых при этом уровне температур. Взрываясь, боекомплект Инферно добавляет 30 пунктов температуры Меху, наряду с обычным повреждением от взрыва зарядов РБД.

Осветительные РДД

Осветительные РДД — разновидность сигнальных ракет, облегчающие ведение ночного боя (см. с. 89). Осветительными зарядами стреляют не по юнитам, а по гексам в которых они расположены. Примените стандартные модификаторы попадания, включая ландшафт в целевом гексе и стандартный модификатор -4, для стрельбы по неподвижным целям. Выстрел, не попавший в целевой гекс, отклоняется подобно выстрелам артиллерии (см. с. 75).

Оснащенный парашютом, осветительный заряд освещает целевой гекс и всю область в радиусе 3-х гексов от целевого. Юниты в этой освещенной области могут быть атакованы без применения модификатора ночного боя +2. Освещение начинается со следующего, после запуска ракет хода и продолжается некоторое число ходов, равняющееся типу РДД установки, деленной на 5. Выстрел РДД-5 освещает 1 ход, выстрел РДД-10 освещает 2 хода, и так далее.

Осколочные ракеты

Осколочные заряды, начиненные большим количеством шрапнели, являются эффективным противопехотным оружием. Когда происходит взрыв снаряда, облако разлетающихся осколков способно легко разметать любые небронированные отряды пехоты в пределах 15 метров от взрыва. Однако, эти заряды не имеют эффекта на бронированные цели, например БатлМех или бронированное транспортное средство.

Против любых отрядов пехоты, кроме бронированной, удвойте количество повреждения, причиненного осколочными зарядами (перед другими изменениями). Для других целей, уменьшите повреждение до 0.

Осколочные ракеты доступны только для стандартных установок РБД и РДД.

Полууправляемые РДД

Только юниты Внутренней Сферы могут использовать Полууправляемые РДД, используя для захвата цели «подсветку» установку наведения СУЦ (см. с.134). Атакуя полууправляемыми РДД перемещающиеся цели, не применяйте обычные модификаторы движения цели, а при выполнении непрямых атак, не применяйте модификаторы непрямого огня и движения наводчика. Все другие стандартные модификаторы применяются как обычно, включая модификаторы собственного движения и ландшафта затрагивающего линии видимости (если они имеются).

Свам РДД

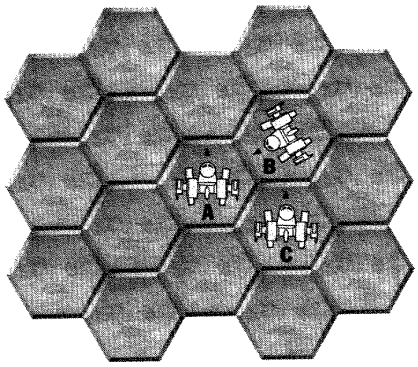
Свам РДД — это ракеты, которые разделяются на многочисленные управляемые подзаряды, наводящиеся на первоначальную цель, и стоящие рядом с ней юниты. Стрельба и решение повреждения для Свам РДД производится таким же образом, как и для обычных ракет, за исключением того, что все промахнувшиеся по первичной цели ракеты поражают дружественные или вражеские юниты, находящиеся в этом же самом или в смежных с ним гексах. Атакующий юнит не обязательно должен иметь линию видимости до вторичной цели. Если две или больше возможных вторичных целей расположены рядом с первичной целью, игрок, управляющий первичной целью, выбирает на кого будет направлена вторичная атака. Если вторичные юниты расположены на одинаковом расстоянии от первоначальной цели, вторичная цель выбирается случайно.

Чтобы рассчитать число попадания во вторичную цель, берут за основу модифицированное число попадание для первичной цели, заменяя в нем модификаторы движения и ландшафта, на соответствующие модификаторы для вторичной цели.

При определении количества ракет попавших во вторичную цель, берут за основу число промахнувшихся ракет, после первичной атаки, округляя его, если нужно, в меньшую сторону, до номера ближайшей колонки таблицы Попадания ракет, по которой и происходит бросок определения количества ракет поразивших вторичную цель.

Если ракеты остаются после поражения вторичной цели, очередная вторичная цель выбирается и рассчитывается, как если бы уже атакованная вторичная цель была первичной. Повторите этот процесс до тех пор, пока все ракеты не попадут в цель или больше не останется вто-

ричных целей, учитывая что, каждый юнит может быть атакован отдельным залпом Свам РДД только один раз.



Первичной целью для залпа ракет Свам РДД-20 является Мех в гексе А. Атака проходит успешно, а бросок по колонке 20 таблицы Попадания ракет дает результат 9 — количество ракет, поразивших первичную цель, оставив 11 промазавших ракет. Мехи в гексах В и С также управляются защищающимся игроком, который выбирает Мех в гексе С, как вторичную цель. Рассчитывается число броска попадания, но атака неудачна. Теперь эти 11 ракет нацеливаются на Мехи в гексах А или В. Так как Мех в гексе А уже был атакован ракетами этого залпа, следовательно только Мех в гексе В может являться вторичной целью.

На сей раз, вновь рассчитанный бросок попадания успешен. Делают бросок по колонке 10 таблицы Попадания ракет (следующая меньшая колонка после числа 11), результат 6 — количество попавших ракет во вторичную цель. Остаются 5 промахнувшихся ракет (20 - 9 - 6 = 5), которые продолжили бы атаку, если бы имелись еще какие-либо цели в смежных гексах. Но поскольку оба Меха в смежных гексах уже были атакованы этим залпом ракет — атака закончена.

Свам-У РДД

Наряду с обычным зарядам Свам РДД, существуют улучшенные заряды Свам-У. Они также разделяются на меньшие многочисленные подзаряды, которые атакуют первичную цель и другие расположенные рядом юниты. При атаке такими зарядами применяют обычные правила Свам РДД, с. 142, но со следующими исключениями: Свам-У РДД оборудованы системой сенсоров ИСЧ (Идентификация Свой - Чужой), которые уменьшают вероятность попадания ракет в дружественные юниты.

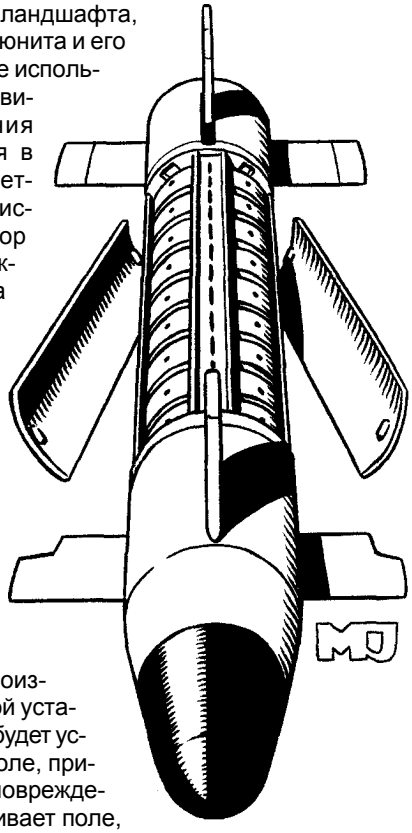
Чтобы смоделировать систему ИСЧ, добавьте модификатор +2 к любому броску попадания по дружественному юниту, атакованному как вторичная цель зарядами Свам-У РДД. Система наведения ракет уменьшает вероятность попадания по своим юнитам. БатлМехи с критическими повреждениями сенсоров, а значит и поврежденной системой ИСЧ — не применяют этот модификатор.

РЭБ: Свам-УРДД функционируют подобно обычным ракетам Свам, когда они попадают в радиус действия активной вражеской установки РЭБ.

Тандер РДД

Тандер РДД доставляют разделяющиеся подзаряды в целевой гекс, создавая в нем минное поле. Клановская пусковая установка Arrow IV может доставлять заряды ПАРМ (Полевые Артиллерийские Разделяемые Мины) (*см. Артиллерия, с. 73*).

Тандер РДД атакует только гексы, а не юниты расположенные в них. При атаке изменяйте число броска попадания модификаторами ландшафта, движения атакующего юнита и его текущего состояния. Не используйте модификаторы движения или состояния юнита находящегося в гексе по которому ведется огонь, а также не используйте модификатор стрельбы по неподвижной цели. Если атака промахивается по целевому гексу, она отклоняется по правилам артиллерии, с. 73 из главы *Правил специальных случаев*. Гекс, пораженный атакой Тандер РДД считается заминированным, образуя обычное минное поле. Ценность повреждения от этого минного поля будет соизмерима классу пусковой установки РДД. Так РДД-15 будет устанавливать минное поле, причиняющее 15 пунктов повреждения, а РДД-5 устанавливает поле, причиняющее 5 пунктов повреждения. Подобно другим обычным минным полям, минное поле установленное зарядами Тандер остается активным до конца игры и может делать любое количество атак, до тех пор, пока оно не будет очищено (*см. Очистка минных полей,* с. 88 в главе *Правила специальных случаев*).



Юнит находящийся в гексе, в котором в течение хода зарядами Тандер РДД установлено минное поле, не вызывает срабатывание этого поля. Пилот или команда юнита легко определяют места падения зарядов и юнит может благополучно миновать эти опасные участки.

РДД Тандер не может доставлять командно- и вибродетонируемые минные поля.

Сложите вместе количество повреждения от нескольких минных полей Тандер РДД, установленных в одном гексе, учитывая что суммарное количество повреждения полученного в одном гексе не может быть больше 20 (кроме Клановских Эрроу IV ПАРМ, которые устанавливают минные поля причиняющие 30 пунктов повреждения).

Активный Тандер

Активные заряды Тандер были разработаны в результате усилии получения установленных минных полей с увеличенной поражающей способностью. Хотя минные поля эффективны против целей перемещающихся по поверхности, БатлМехи обладающие прыжковыми способностями и прыгающая пехота и бронепехота способна легко избегать места установки минных полей. Годы исследования были потрачены на разработку зарядов способных взрываться стандартным способом или взрываться при обнаружении противника пролетающего над минным полем. При использовании измененного миниатюрного активного зонда Бигл, который непрерывно сканирует местность и запускает контейнер со взрывчаткой в воздух при обнаружении врага, конструкторы и производители Конфедерации решили проблему тактических ограничений минных полей.

Активные заряды РДД Тандер можно установить только на юниты Внутренней Сферы. Активные заряды используются по стандартным правилам установки минных полей, как приводится в правилах РДД Тандер, с. 143. Кроме того, в тот момент когда любой наземный юнит (БатлМех или пехота, дружественная или вражеская) использует прыжок для перемещения через гекс с минным полем состоящим их Активных зарядов Тандер, необходимо выполнить бросок для определения взрыва, как будто бы юнит вступил в гекс не используя при движении прыжок. При результате 9 или более броска 2D6, минное поле взрывается, причиняя стандартное повреждение. Бросок навыка пилотирования, который при необходимости должен выполняться в результате этого повреждения, выполняется после достижения цели конечного гекса прыжка. Активные заряды Тандер не реагируют на СВВП.

Из-за увеличенного размера ракеты, необходимого для размещения миниатюрного активного зонда и выстреливаемых подзарядов, одна тонна боекомплекта Активных зарядов Тандер содержит в два раза меньше зарядов, чем тонна стандартных РДД Тандер.

Тандер Вибробомба

Подобно Тандер Инферно, заряды Тандер Вибробомба были разработаны на основе вибробомб системы Эрроу IV и функционируют похожим способом.

Заряды РДД Тандер Вибробомба можно установить только на юниты Внутренней Сферы. Заряды Тандер Вибробомба используются по стандартным правилам установки минных полей, как приводится в правилах РДД Тандер. Однако, минное поле установленное вибробомбой является вибро-детонируемым минным полем, за исключением повреждения которое определяется классом пусковой установки РРД Тандер. Оно используется по стандартным правилам вибро-детонируемых минных полей, как описано на с. 88. Чувствительность минного поля устанавливается в тайне от противника во время запуска.

Из-за увеличенного размера ракеты, необходимого для размещения электронных систем управления, одна тонна боекомплекта Тандер Инферно содержит в два раза меньше зарядов, чем тонна стандартных РДД Тандер.

Тандер Инферно

Успешное использование зарядов Инферно в системах Эрроу IV, привело к логическому появлению зарядов Тандер Инферно. Однако, в зарядов Инферно используемых в Эророу IV, которые взрываются непосредственно на цели, Тандер Инферно устанавливает минное поле. Когда минное поле взрывается, оно распыляет горящий гель и поражает цель.

Заряды РДД Тандер Инферно можно установить только на юниты Внутренней Сферы. Ракеты тандер Инферно используются по стандартным правилам установки минных полей, как приводится в правилах РДД Тандер. Однако, при взрыве минного поля, оно не причиняет повреждения напрямую. Вместо этого, цель поражается зарядами Инферно, количество которых зависит от размера пусковой установки. Например, РДД 15 Тандер Инферно устанавливает минное поле, которое при взрыве поразит цель 15 ракетами Инферно. В Гексе также возникает пожар.

Кроме вышеупомянутых исключений, ракеты Тандер Инферно следуют всем стандартным правилам ракет Инферно, приведенных на с. 141.

Из-за увеличенного размера ракеты, необходимого для размещения огнеопасного геля, одна тонна боекомплекта Тандер Инферно содержит в два раза меньше зарядов, чем тонна стандартных РДД Тандер.

Увеличенные заряды Тандер

Увеличенный заряд системы Тандер был сконструирован для того, чтобы получить возможность установки минных полей большого, чем было раньше, размера.

Увеличенные заряды Тандер РДД можно установить только на юниты Внутренней Сферы. Увеличенные заряды используются по стандартным правилам установки минных полей в гексе как приводится в правилах РДД Тандер. Однако, вместо установки мин только в целевом гексе, мины устанавливаются в целевом и в шести смежных с ним гексах. Так как мины занимают большую площадь установки, причиняемое ими повреждение уменьшено. РДД 5 устанавливает поле, которое причиняет 3 пункта повреждения, РДД 10 — 5 пунктов, РДД 15 — 8 пунктов, и РДД 20 — 10 пунктов. Подобно стандартным РДД Тандер, в одном гексе можно установить несколько «слоев» минных полей, стандартными или увеличенными зарядами, но общее значение повреждения в любом гексе никогда не может превышать 20 пунктов повреждения.

Из-за увеличенного количества подзарядов, необходимых для установки минного поля большой площади, размер каждой Увеличенной ракеты Тандер значительно больше, соответственно одна тонна боекомплекта содержит в два раза меньше зарядов, чем тонна стандартных РДД Тандер.

УСТАНОВКА РАДИО ЭЛЕКТРОННОЙ БОРЬБЫ

Установка радиоэлектронного подавления - забивает широковещательный диапазон и электронные устройства противодействия шумовыми сигналами. Она снижает эффективность вражеских систем сканирования дальнего радиуса действия и оборудования наблюдения.

РЭБ установка имеет радиус действия 6 гексов, создавая так называемый «защитный пузырь» вокруг юнита оборудованного этой установкой. РЭБ становка влияет на все вражеские юниты, находящиеся внутри зоны действия РЭБ, а также на любую линию видимости проходящую через «защитный пузырь». РЭБ не имеет никакого эффекта на дружественные юниты.

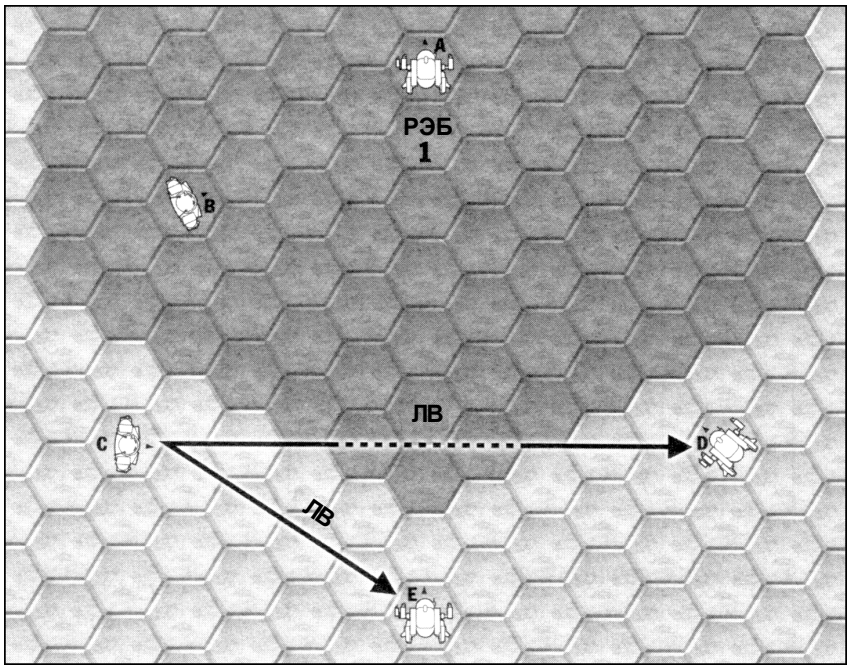
Клановские установки РЭБ, с этими же характеристиками легче и меньше по размеру. Юнит может быть укомплектован только одной РЭБ установкой.

На диаграмме справа, Мех в гексе A оборудован РЭБ установкой, которая имеет радиус действия 6 гексов (отмечено заштрихованной областью). Установка воздействует на любой вражеский юнит находящийся внутри этой области и на любую вражескую линию видимости проходящую через нее. РЭБ воздействует на вражеский Мех в гексе B, потому что он падает внутрь области. Установка также воздействует на выстрел из гекса C в гекс D, так как Линия Видимости проходит через эту область. Однако, РЭБ установка не влияет на выстрел из гекса C в гекс E, потому что линия видимости не проходит через область эффекта.

В пределах своего радиуса действия, установка РЭБ имеет следующие эффекты на системы приведенные ниже. РЭБ установка не затрагивает такие устройства наведения, как СУЦ и Клановский компьютер наведения.

Активный зонд: Активные зонды не могут проникать внутрь зоны действия РЭБ; они просто сигнализируют, что их способности забиваются.

Артемис IV: РЭБ блокирует эффекты Артемис IV. Пусковые установки, оборудованные Артемис IV, могут стрелять



как обычные установки, через РЭБ, теряя преимущество по таблице Попадания ракет.

Нарк: Ракеты, выпущенные по цели с закрепленным на ней радиомаяком Нарк, теряют преимущество по таблице Попадания ракет, если цель находится в зоне воздействия РЭБ. На саму пусковую установку Нарк, РЭБ не воздействует.

С³: Установка РЭБ производит эффект «отрезания» любого юнита оборудованного С³, от своей сети. Если юнит несущий С³-Мастер компьютер изолирован от сети находясь внутри радиуса действия РЭБ, вся часть сети, которой он управляет, не работает (*см. диаграмму вверху*). Юниты с С³-Слейв компьютером, которые имеют линию видимости до юнита с С³-Мастер, не попадающую в радиус воздействия РЭБ установки, могут иметь доступ к сети. Если юнит с С³-Мастер компьютером, который соединяет разные копья роты находится внутри радиуса действия установки РЭБ — связь между копьями теряется, хотя сеть каждого копья функционирует как обычно (Если РЭБ установка не воздействует на них отдельно).

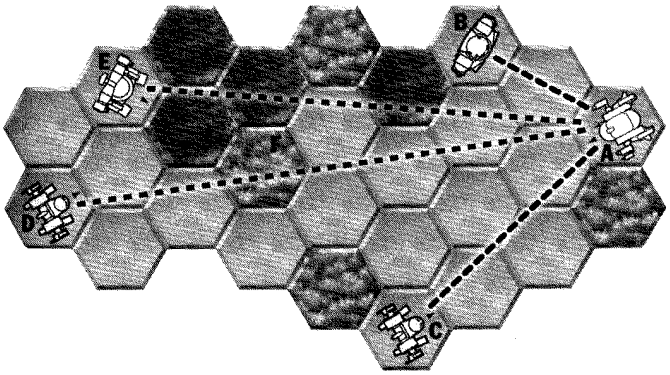
При использовании иллюстрации сети С³ компьютеров, ситуация была бы другой, если БатлМех в гексе А был бы оборудован РЭБ установкой. Мехи в гексах В и С были бы отрезаны от сети, потому что они находятся в пределах 6 гексов. Мех в гексе D соединяется с сетью, но не может использовать данные для стрельбы от отрезанных юнитов или Меха в гексе Е, который не имеет линии видимости. Кроме того, если С³ мастер несут Мехи в гексах В или С, вся сеть была бы не действующей пока не будет уничтожен юнит оборудованные РЭБ установкой.

С³ КОМПЬЮТЕР ТАКТИЧЕСКОГО УПРАВЛЕНИЯ

Только юниты Внутренней Сферы могут использовать компьютер тактического управления С³ (Command/Control/Communications, Управление/Контроль/Связь). Он предназначен для установки в командных или разведывательных БатлМехах или транспортных средствах, и разработан, чтобы помочь командирам подразделения координировать действия на уровне копья или роты.

С³ объединяет четыре юнита в сеть, системой связи. При этом командный Мех или транспортное средство должен нести С³-Мастер компьютер, который занимает 5 критических слотов и весит 5 тонн. Другие Мехи или транспортные средства, включенные в эту сеть, должны быть оборудованы С³-Слейв компьютером, который весит 1 тонну и занимает 1 критический слот. Каждый юнит, включенный в С³ сеть, может использовать систему наведения любого другого юнита этой сети. Чтобы сделать атаку, используя С³ компьютер, вычисляют число попадания, используя расстояние до цели от юнита сети, расположенного ближе всего к цели и имеющего линию видимости к ней. Используйте модификаторы движения, ландшафта, минимального расстояния и все другие, для атакующего. Оружейная атака с использованием сети С³, должна учитывать все ограничения ЛВи не может быть проведена по целям, расположенным за пределами радиуса действия оружия. Однако, удачно расположенный член копья может позволить Меху сети С³, при стрельбе использовать число попадания для своего оружия с модификатором короткого расстояния, находясь на длинном расстоянии стрельбы.

С³ сеть не имеет ограничения радиуса действия, но фактически только юниты на мапшите, могут извлечь пользу от ее работы, при условии, что юнит с С³-Мастер компьютером присутствует на карте.



БатлМех в гексе А стоит перед вражескими Мехами в гексах В, С, D, и Е, связанных в С³ сеть. БатлМех в гексе В находится ближе всех к врагу, на расстоянии 2 гекса. Мех в гексе С может атаковать, как если бы он был на расстоянии 2-х гексов, если оружие, которое он использует, может стрелять на 4 гекса или дальше. Мех в гексе D также может атаковать, как если бы он находился на расстоянии 2-х гексов, но он должен добавить модификатор ландшафта для стрельбы через редкий лес в гексе F. БатлМех в Гексе Е не может атаковать Меха в гексе А, потому что между этими двумя юнитами нет линии видимости.

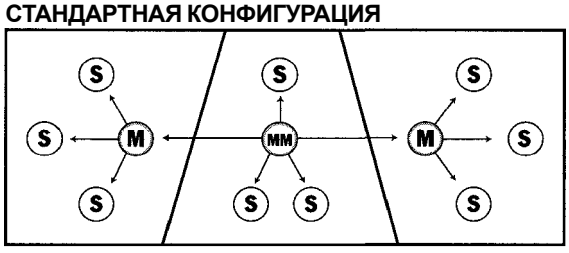
До начала игры, определите юниты, которые будут подключены к одной сети. Типичная С³ сеть состоит из четырех Мехов одного копья, другими словами только три юнита с С³-Слейв компьютерами могут быть связаны с одним С³-Мастер. Однако, сеть может быть расширена, соединив С³-Мастер компьютеры командных Мехов каждого копья роты, друг с другом. Это позволит любому БатлМеху в роте использовать возможности всей сети. Определенные трудности координации действий, при использовании такой расширенной сети,

ограничивает любую сеть двенадцатью Мехами, даже если С³ компьютеры установлены на большем количестве юнитов команды. (В общей практике, это означает, что каждая сеть командных компьютеров состоит из трех копий по четыре Меха в каждом. Один С³-Мастер компьютер соединяется с тремя С³-Слейв компьютерами каждого члена копья, а затем два командных С³-Мастер компьютера подключаются в режиме Слейв к третьему командному компьютеру С³ (командиру роты) который должен иметь в этом случае два С³-Мастер компьютера. Командным компьютерам не требуются юниты с С³-Слейв компьютерами для соединения в эту сеть). Разные расширенные сети не могут координировать друг друга в ходе сражения. Например, БатлМехи одной роты не могут использовать БатлМехи другой роты для наведения на цель, даже если обе роты имеют С³ сети. Потеря или разрушение юнита, несущего С³-Мастер компьютер, выводит из строя ту часть сети, которой он управлял.

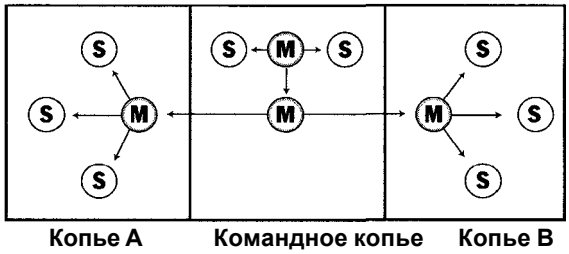
На диаграмме ниже, каждый круг представляет собой юнит, а каждый четырехугольник - копье. Каждая буква «S» обозначает С³-Слейв компьютер, каждая «M» - С³-Мастер. Стрелки показывают связи сети, исходящие от юнитов с С³-Мастер компьютерами. Разрушение юнитов с С³-Слейв компьютерами не имеет никакого эффекта на всю сеть (юнит просто выпадает из сети). Однако, разрушение юнита с С³-Мастер компьютером уничтожает все связи, исходящие от него.

Расширенные сети для роты могут быть устроены следующими двумя способами. Первый представляет собой наиболее распространенный вариант, с одним юнитом, несущим два С³-Мастер компьютера и управляющим своим копьем, а также всей ротой. Второй пример показывает отдельный юнит в командном копье, несущий С³-Мастер компьютер для связи с остальными копьями. Несмотря на то, что теоретически один юнит может нести три или четыре С³-Мастер компьютера, увеличивающаяся уязвимость всей сети при этом, делает такое размещение практически бесполезным.

СТАНДАРТНАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

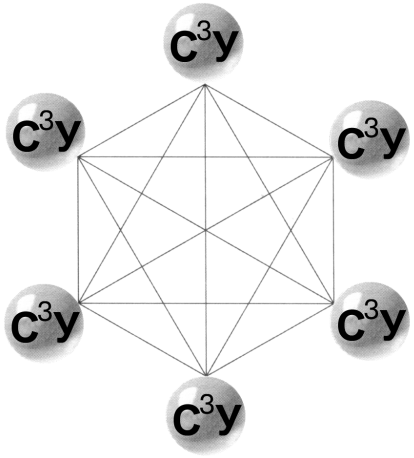


АЛЬТЕРНАТИВНАЯ КОНФИГУРАЦИЯ



СУЦ: Юнит с С³-Мастер компьютером (но не С³-Слейв) дублирует также функции системы удаленного целеуказания (*СУЦ;* см. ниже) и может определять цели для ракет Эрроу IV или полууправляемые РДД.

Непрямой огонь РДД: Юнит оборудованный С³, являющийся споттером или атакующий непрямым огнем РДД, использует правила непрямого огня (*см. с. 80*), и не имеет преимущества от сети С³.



Улучшенный С³ компьютер

Улучшенный С³ компьютер (С³У) используется по стандартным правилам С³ компьютера (см. выше) со следующими изменениями.

В сети С³У нет Мастер-компьютера. Каждый юнит в сети С³У должен иметь С³У компьютер. Отдельная сеть С³У может состоять из шести юнитов. Несколько сетей С³У не могут быть связаны вместе.

Так как в сети С³У нет мастер-компьютера, потеря одного юнита не влияет на функционирование остальной сети. Установка РЭБ влияет только на те БатлМехи сети С³У, которые находятся в радиусе эффекта вражеской установки. При разрушении С³У компьютера критическим повреждением юнит также изолируется от сети.

С³У компьютеры не совместимы со стандартным С³ мастер/слейв компьютером и не имеют способностей СУЦ.

СИСТЕМА УДАЛЕННОГО ЦЕЛЕУКАЗАНИЯ (СУЦ)

Наводчики используют систему удаленного целеуказания, чтобы «подсвечивать» цель для наведения самонаводящихся ракет артиллерийской системы Эрроу IV или полууправляемые ракет пусковых установок РДД.

Полные правила для использования системы Эрроу IV находятся в разделе *Артиллерии*, на *с. 73* Правила для полууправляемых РДД находятся на *с. 142* этой главы.

Обратите внимание, что юнит может быть укомплектован только одной системой удаленного целеуказания.

Легкая система удаленного целеуказания

Клановские конструкторы разработали облегченную версию системы удаленного целеуказания, размеры которой меньше стандартной модели, но при этом имеющую меньший радиус действия.

СКРЫТНАЯ БРОНЯ

Система Скрытной брони – современное воплощение самого необычного достижения Звездной Лиги среди систем скрытия. Первоначальная система Нуль-сигнатуры состояла из нескольких мелких систем, которые объединились в единый комплекс, маскирующий присутствие БатлМеха на поле битвы и сделали Меха практически невидимым. К сожалению, ученые Конфедерации были неспособны, скопировать технологию той давно потерянной си-

стемы, но разработали несколько собственных концепций, позволивших достигнуть грубого эквивалента. Наиболее существенная концепция подразумевала переработку состава и формы брони БатлМеха. Броня — краеугольный камень системы, включает в себя использование РЭБ установки Гардиан. Первоначальные тесты проведенные на Равине, доказали функциональную возможность осуществления концепции. Однако время и ресурсы, потраченные на отработку и развитие этой технологии, превысили разумные сроки для Конфедерации. Однако, общая склонность Капеллы к радиоэлектронной войне оправдывает эту очевидную задержку.

Скрытную броню можно установить только на юниты Внутренней Сферы. Система Скрытной брони занимает по 2 критических слота в каждой из локации БатлМеха, кроме центрального торса и головы (два слота каждой из боковых локаций торса, в правой и левой руке, в правой и левой ноге, общим количеством 12 критических слотов).

Мех со Скрытной броней должен комплектоваться установкой РЭБ Гардиан. Когда система Скрытной брони не включена, РЭБ функции установки происходят как обычно. Однако, при включении системы Скрытой брони, хотя РЭБ установка функционирует как обычно, Мех получает эффекты равные нахождению в радиусе вражеской установки РЭБ (с. 144). Если установка РЭБ уничтожена, система Скрытной брони не может функционировать.

Игрок может включить или выключить систему Скрытной брони в течение Конечной фазы любого хода. Мех может также начинать игру с уже включенной системой, что должно быть ясно отмечено на рекоршите юнита. Во время работы системы, Мех тяжелее поразить на длинном расстоянии. Атаки на среднем расстоянии получают модификатор попадания +3, вместо стандартного модификатора +2; атаки на длинном расстоянии получают модификатор попадания +6. Кроме того, активные зонды Бигл и их Клановские эквиваленты не могут обнаружить скрытый юнит с включенной системой Скрытной брони. Наконец, Мех с включенной системой Скрытной брони не может являться вторичной целью атаки; система делает цель настолько трудной, для обнаружения и прицеливания, что любой юнит, выполняющий оружейную атаку против БатлМеха с включенной системой Скрытной брони может атаковать во время фазы оружейной атаки только его (см. Модификатор множественных целей, с. 31).

Наконец, особенности конструкции Скрытной брони скрывают радиаторы Меха и снижают инфракрасные излучения, исходящие от него. Однако, она не мешает радиаторам выполнять собственные функции. Во время работы, система Скрытной брони производит 10 Пунктов Температуры за ход.

Транспортные средства: На транспортные средства нельзя установить Скрытную броню.

ТОПОР

Некоторые БатлМехи Внутренний Сферы оборудованы топорами. Подобно другим типам оружия, топоры составляют часть веса БатлМеха и занимают один или больше слотов в локации руки таблицы Критических попаданий. Чтобы использовать топор, БатлМех должен иметь функционирующий актуатор Ладони в той руке, в которой установлен топор.

БатлМех использует топор, для физической атаки по стандартным правилам атаки дубины, но при этом в отличии от атак дубиной он производит эту атаку только одной рукой. Хотя БатлМех может быть оборудован двумя топорами, по одному в каждой руке, он имеет возможность сделать только одну атаку топором за один ход. Оружие, установленное в руке, не несущей топор, может стрелять в фазе оружейной атаки. Топоры весят 1 тонну за каждые 15 тонн (или долей этих тонн) полного веса БатлМеха, и занимают 1 критический слот за каждую тонну собственного веса.

Как известно топоры устанавливаются только на БатлМехах Внутренней Сферы; Кланы расценивают физические атаки — как не соответствующие законам чести.

ФЕРРО-ВОЛОКОННАЯ БРОНЯ

Ферро-волоконная броня является улучшенной версией обычной брони БатлМехов и транспортных средств, используя сплав волокон ферро-стали и ферро-титаниума улучшая параметры растяжения и гибкости. Однако, подобно Эндо стальным скелетам, ферро-волоконная броня занимает гораздо больше места, по сравнению с обычной.

Юниты, использующие ферро-волоконную броню, несут большее количество пунктов брони при том же самом весе. Для вычисления количества пунктов ферро-волоконной брони умножьте количество пунктов обычной брони на 1,12 (для юнитов Внутренней Сферы) или на 1,2 (для Клановских юнитов), округляя к самому близкому целому числу (0,5 вниз). Чтобы отразить возросшие объемы брони, заполните дополнительно 7 критических слотов ферро-волоконной брони для Клановского БатлМеха или 14 для БатлМеха Внутренней Сферы, в любой локации БатлМеха.

Критические попадания: Критические попадания в слоты, заполненные ферро-волоконной броней, не имеют никакого эффекта и должны быть переброшены.

Транспортные средства: Транспортные средства могут использовать ферро-волоконную броню, но ее применение уменьшает количество компонентов, которые они могут разместить согласно правилу Пространственных ограничений транспортного средства, с. 126. Ферро-волоконная броня Внутренней Сферы уменьшает количество доступных компонентов на 2, а Клановская на 1.

ЭНДО СТАЛЬНАЯ ВНУТРЕННЯЯ СТРУКТУРА

Эндо Сталь разработана исключительно для использования в скелетах БатлМеха. Использование низкой гравитации в производственных процессах, дает однородное смешивание высокоплотной стали с материалами низкой плотности, такими как титаниум и алюминий. Такие процессы позволяют производить металл вдвое прочнее стандартных материалов скелета, но за счет увеличения размеров. Кланы производят очищенную Эндо Сталь в больших количествах, а в Наследных государствах такие материалы, требующие орбитальных производственных систем, остаются в большом дефиците.

Внутренняя структура типа Эндо Сталь имеет вес вдвое меньше стандартной структуры (округляя вверх, до самой близкой половины тонны), и занимает дополнительно 7 критических слотов в Клановских БатлМехах и 14 в Мехах Внутренней Сферы. Игрок может разместить эти слоты там, где считает необходимым, при желании заполняя даже целые локации, но необходимое число слотов должно быть заполнено Эндо Сталь.

Критические слоты: Критические попадания, приходящие в слот Эндо Сталь не имеет эффекта и должны быть переброшены.

Транспортные средства: Транспортные средства не могут использовать внутреннюю структуру типа Эндо Сталь.

XL ДВИГАТЕЛИ

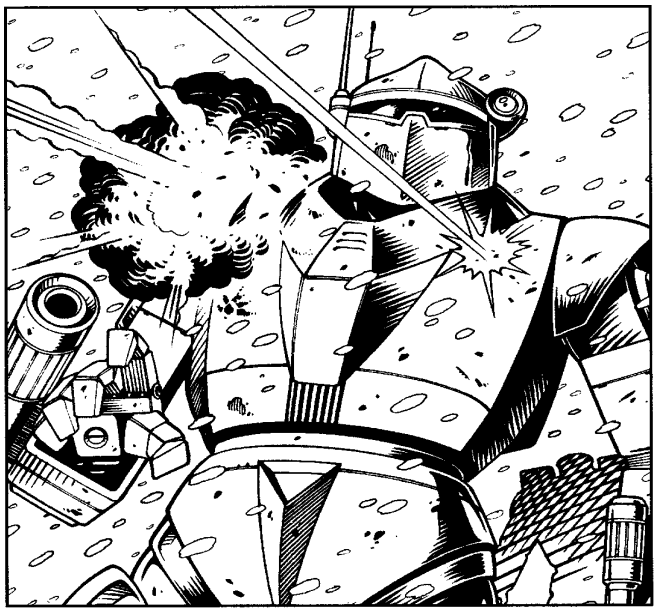
Прогресс в разработке способов защиты ядерных силовых установок позволил инженерам оснастить стандартные ядерные двигатели новыми и легкими защитными материалами, уменьшая полный тоннаж двигателя, за счет увеличения его размеров. Такие двигатели называются XL двигателями. Клановские XL версии двигателей несколько меньше по размеру, чем аналогичные XL версии Внутренней Сферы.

Игроки могут использовать любой стандартный двигатель и усовершенствовать его по XL технологиям. Для этого разделите на два тоннаж стандартного двигателя (округляя вверх до полутоны), чтобы получить вес XL двигателя, а дополнительные критические слоты XL двигателя разместите в правом и левом торсах. При этом XL двигатель Внутренней Сферы занимает по 3 критических слота в каждом боковом торсе, а Клановский — только по 2.

Критические попадания: Обратите внимание, что любые 3 критических попадания в слоты двигателя, выводят БатлМеха из строя, независимо от того где находятся эти критические слоты (в центральном или боковом торсе).

Транспортные средства: Транспортные средства могут использовать XL версии двигателей, уменьшая число компонентов, которые они могут разместить, согласно правил *Пространственных ограничений транспортного средства, с. 126*. XL версия двигателей Внутренней Сферы уменьшает число доступных компонентов на 2, а Клановская версия на 1.

СТОИМОСТЬ



Для того, чтобы купить новое оборудование, отремонтировать поврежденный юнит или пополнить пехоту, игрокам необходимо иметь доступные ресурсы. В главе *Стоимость* приведены цены в С-валюте для всех запчастей БатлМеха или транспортного средства, а также затраты на снаряжение различных типов пехоты. (См. также описания различных типов оружия и оборудования в главе *Оборудование*, начинающейся на с. 130). При желании, игроки могут «приобрести» себе свои силы, расходуя С-валюту. Для большего количества информации относительно покупки и обслуживания юнита, см. *BattleTech Полевое руководство: Наемники*.

КЛАНОВСКОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Обратите внимание, что Клановское оборудование не возможно приобрести по обычным каналам. Кланы производя собственное оборудование и распределяют его среди своих подразделений без использования денежного эквивалента. Поэтому цены на все Клановские компоненты приведены здесь только для сравнения. Оборудование и юниты Клановского производства могут быть найдены только на черном рынке по ценам, значительно превышающим приведенные здесь.

СТОИМОСТЬ БАТЛМЕХА

Чтобы определить стоимость специально построенного БатлМеха — суммируйте стоимость всех его компонентов, согласно формулам, приведенным в таблице Стоимости БатлМеха, умножая полученный результат на Конечный множитель стоимости БатлМеха (присутствующий внизу таблицы). Когда в формулах присутствует «тоннаж», везде используют текущий тоннаж БатлМеха, исключая расчеты гироскопа и брони. Для этих двух компонентов, используют их собственный вес. Как показано внизу таблицы, стоимость структуры БатлМеха включает в себя все, кроме оружия, оборудования и стоимости преобразований ОмниМеха.

СТОИМОСТЬ ПЕХОТЫ

Консультируйтесь с таблицей Стоимости пехоты (с. 150), чтобы найти стоимость взвода пехоты или подразделения бронированной пехоты.

ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ БАТЛМЕХА

Стоимость структуры	Формула или стоимость (в С-валюте)
Кокпит	200,000
Жизнеобеспечение	50,000
Сенсоры	Тоннаж x 2,000
Мускулатура	
Стандартная	Тоннаж x 2,000
Утроенной силы	Тоннаж x 16,000
Скелет внутренней структуры	
Стандартный	Тоннаж x 400
Эндо Сталь	Тоннаж x 1,600
Актуаторы руки	
Верхний	Тоннаж x 100
Нижний	Тоннаж x 50
Ладонь	Тоннаж x 80
Актуаторы ног	
Верхний	Тоннаж x 150
Нижний	Тоннаж x 80
Стопа	Тоннаж x120
Двигатель	
Стандатный	(5,000 x Рейтинг x Тоннаж) / 75
XL	(20,000 x Рейтинг x Тоннаж) / 75
Гироскоп	300,000 за тонну гироскопа
Прыжковый двигатель	Тоннаж x (Количество портов) x 200
Радиатор	
Стандартный	2,000 за каждый больше 10
Двухконтурный	6,000 каждый (включая 10 установленных на двигателе)
Броня	
Стандартная	10,000 x количество тонн брони
Ферро-волоконная	20,000 x количество тонн брони
Другая стоимость	
Оружие и оборудование	см. таблицу Стоимость оружия и оборудования
Стоимость преобразования ОмниМеха	(стоимость оружия и оборудования + стоимость структуры) x 0,25

Конечный множитель стоимости БатлМеха:
(стоимость структуры + стоимость оружия и оборудования + стоимость преобразования ОмниМеха) x [1 + (Тоннаж / 100)]

ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Стоимость	Формула или стоимость (в С-валюте)
Двигатель	
Станд. ядерный	(5,000 x Рейтинг x Тоннаж) / 75
XL	(20,000 x Рейтинг x Тоннаж) / 75
ДВС	(1,250 x Рейтинг x Тоннаж) / 75
Органы управления	10,000 x Тоннаж органов управления
Внутренняя структура	10,000 x Тоннаж Внут. структ.
Радиаторы (Стандартные)	2,000 за каждый больше 10, если двигатель ядерный 2,000 за каждый, если двигатель ДВС
Броня	
Стандартная	10,000 x Тоннаж брони
Ферро-волокно	20,000 x Тоннаж брони
Усилители мощности	20,000 x Тоннаж усилителя
Башня	5,000 x Тоннаж башни
Оборудование для подъема/погружения (Воздушная подушка, Подводные крылья, Субмарины)	20,000 x Тоннаж оборудования
Винт (СВВП)	40,000 x Тоннаж винта
Оружие и оборудование	см. таблицу Стоимость оружия и оборудования

Множитель стоимости

Гусеничное	1 + (Тоннаж / 100)
Колесное	1 + (Тоннаж / 200)
На воздушной подушке	1 + (Тоннаж / 50)
СВВП	1 + (Тоннаж / 30)
Водоизмещающее	1 + (Тоннаж / 200)
На подводные крыльях	1 + (Тоннаж / 75)
Субмарина	1 + (Тоннаж / 50)

ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ПРОТОМЕХА

Стоимость структуры	Формула или стоимость (в С-валюте)
Кокпит	500 000
Жизнеобеспечение	75 000
Сенсоры	Тоннаж x 2 000
Мускулатура	Тоннаж x 2 000
Скелет внутренней структуры	Тоннаж x 400
Актуаторы руки (за каждую)	Тоннаж x 180
Актуаторы ног	Тоннаж x 540
Двигатель	(5 000 x Рейтинг x Тоннаж) / 75
Прыжковый двигатель	Тоннаж x (Количествопортов)^2 x 200
Радиатор	2,000 за каждый
Броня	625 x Фактор Брони

Другая стоимость

Оружие и оборудование	см. таблицу Стоимость оружия и оборудования
РБД*	10 000 x трубу
РДД*	10 000 x трубу
Стрейк РБД*	15 000 x трубу

Конечный множитель стоимости БатлМеха:
(стоимость структуры + стоимость оружия и оборудования) x [1 + (Тоннаж / 100)]

* Стоимость только для нестандартных установок.

ТАБЛИЦА СТОИМОСТИ ПЕХОТЫ

Тип	Стоимоть (в С-валюте)
Стандартная пехота	
Пеший взвод	
Винтовки	600 000
Пулемет/Огнемет	800 000
Лазеры	1 200 000
РБД	1 400 000
Моторизированный взвод	
Винтовки	960 000
Пулемет/Огнемет	1 280 000
Лазеры	1 920 000
РБД	2 240 000
Прыжковый взвод	
Винтовки	1 200 000
Пулемет/Огнемет	1 600 000
Лазеры	2 400 000
РБД	2 800 000
АнтиБатлМех тренировка	5 x обычная стоимость
Клановская бронированная пехота: 5 солдат в Точке	
Точка стандартной брони	3 500 000
Точка брони Гном	5 250 000
Точка брони Саламандра	3 325 000
Точка брони Сильф	3 325 000
Точка брони Ундин	3 500 000
Бронированная пехота Внутренней Сферы: 4 солдата в отделении	
Отделение стандартной брони	2 400 000
Отделение легкой брони Ачилеус	1 920 000
Отделение брони Инфильтратор	1 800 000
Отделение брони Инфильтратор Мс. II	2 600 000
Отделение легкой брони Каге	1 850 000
Отделение штурмовой брони Каназучи	3 300 000
Отделение легкой брони Серого Легиона Смерти	1 650 000
Отделение брони Лонгинус	2 550 000
Отделение брони Пурифиер	2 400 000
Отделение штурмовой брони Слот	1 800 000
Отделение брони Фа Ши	2 250 000
Отделение брони Фенрир	3 000 000

СТОИМОСТЬ ПРОТОМЕХА

Чтобы определить стоимость самостоятельно сконструированного ПротоМеха — суммируйте стоимость всех его компонентов, согласно формулам, приведенным в таблице Стоимости ПротоМеха, умножая полученный результат на Конечный множитель стоимости ПротоМеха (присутствующий внизу таблицы). Когда в формулах присутствует «тоннаж», везде используют текущий тоннаж ПротоМеха. Как показано в таблице, стоимость структуры ПротоМеха включает в себя все, кроме оружия, оборудования.

Заметте, что Клановские юниты, включая протоМехи, невозможно купить оффициальным путем, поэтому стоимость приведена здесь лишь для сравнения.

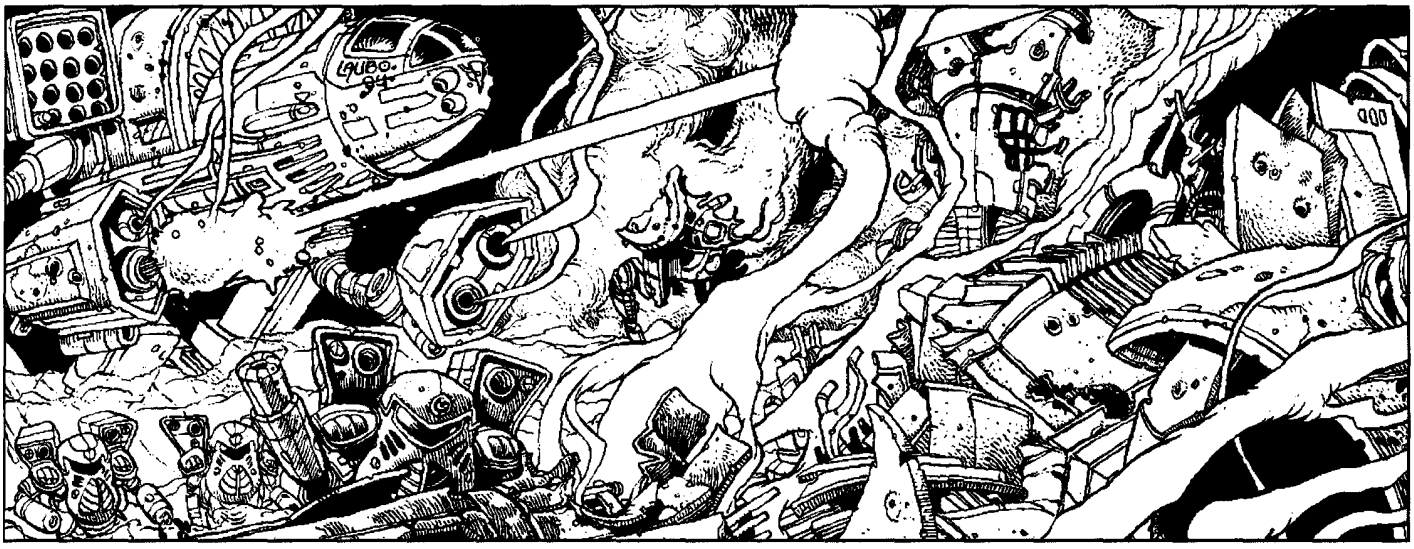
СТОИМОСТЬ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Чтобы определить стоимость специально построенного транспортного средства, суммируйте стоимость всех его компонентов согласно формулам, приведенным в таблице стоимости Тр. средства. Когда в формулах присутствует «тоннаж», используют тоннаж этого компонента, кроме двигателя и конечного множителя стоимости, для которых используют полный тоннаж транспортного средства. Чтобы найти конечную стоимость транспортного средства, умножьте общее число стоимости структуры на множитель стоимости.

СТОИМОСТЬ ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ

Тип	Цена (не заряженное)	Цена за тонну
Энергетическое оружие		
Большой лазер	100 000	—
Средний лазер	40 000	—
Малый лазер	11 250	—
Огнемет	7 500	—
Пульс. большой лазер	175 000	—
Пульс. средний лазер	60 000	—
Пульс. малый лазер	16 000	—
Пульс. микро лазер	12 500	—
ППЧ	200.000	—
УД ППЧ	300 000	—
Тяжелый большой лазер	250 000	—
Тяжелый средний лазер	100 000	—
Тяжелый малый лазер	20 000	—
УД большой лазер	200 000	—
УД средний лазер	80 000	—
УД малый лазер	11 250	—
УД микро лазер	10 000	—
Баллистическое оружие		
АП/2	75 000	1 000
АП/5	125 000	4 500
АП/10	200 000	6 000
АП/20	300 000	10 000
Винтовка Гаусса	300 000	20 000
Легкая винтовка Гаусса	275 000	20 000
Тяжелая винтовка Гаусса	500 000	20 000
ЛБ 2-Х		
Стандартный	150 000	2 000
Кластерный	—	3 300
ЛБ 5-		
Стандартный	250 000	9 000
Кластерный	—	15 000
ЛБ 10-Х		
Стандартный	400 000	12 000
Кластерный	—	20 000
ЛБ 20-Х		
Стандартный	600 000	20 000
Кластерный	—	34 000
Огнемет (тр. средства)	7 500	1 000
Тяжелый пулемет	7 500	1 000
Пулемет	5 000	1 000
Легкий пулемет	5 000	500
Роторная АП/2	175 000	3 000
Роторная АП/5	275 000	12 000
Ультра АП/2	120 000	1 000
Ультра АП/5	200 000	9 000
Ультра АП/10	320 000	12 000
Ультра АП/20	480 000	20 000
Пушечные заряды		
Бронебойные	—	4 х обычная
Осколочные	—	1,5 х обычная
Зажигательные	—	2 х обычная
Повышенной точности	—	6 х обычная
Пусковые установки		
РБД 2	10 000	27 000
РБД 4	60 000	27 000
РБД 6	80 000	27 000
РДД 5	30 000	30 000
РДД 10	100 000	30 000
РДД 15	175 000	30 000
РДД 20	250 000	30 000
РСД10	50 000	75 000
РСД 20	125 000	75 000
РСД 30	225 000	75 000
РСД 40	350 000	75 000
УТР 3	50 000	5 000
УТР 6	125 000	5 000
УТР 9	225 000	5 000
УТР 12	350 000	5 000
Ракетная установка 10	15000	1 000
Ракетная установка 15	30 000	1 500
Ракетная установка 20	45 000	2 000
Однозарядная установка	Половина обычной	—
Стрейк РБД 2	15 000	54 000
Стрейк РБД 4	90 000	54 000
Стрейк РБД 6	120 000	54 000
Ракетные заряды		
Осветительные РДД	—	обычная
Осколочные РДД/РБД	—	2 х обычная
Зажигательные РДД	—	1.5 х обычная
Инферно РБД	—	13 500
Полууправляемые РДД	—	3 х обычная
Свам РДД	—	2 х обычная
Свам-У РДД	—	3 х обычная
Тандер РДД	—	2 х обычная
Увеличенный Тандер	—	4 х обычная
Тандер-Инферно	—	обычная
Тандер-Вибробомба	—	2,5 х обычная
Активный Тандер	—	3 х обычная
Артиллерия		
Эрроу IV		
Стандартная	450 000	10 000
Управляемая	—	15 000
ПАРМ	—	1.5 х обычная
Инферно	—	обычная
Вибробомба	—	2 х обычная
Лонг Том	450 000	10 000
Снайпер	300 000	6 000
Тампер	187 500	4 500
Различное оборудование		
Активный зонд	200 000	—
Легкий активный зонд	150 000	—
Артемис IV СУО	100 000	2 х обычная
КЕЙС	50 000	—
Компьютер наведения (за тонну)	10 000	—
МАСК	рейтинг двигателя х тоннаж МАСК х 1 000	—
Меч (за тонну)	10 000	—
Нарк ракетный маяк	100 000	6 000
Взрывчатый контейнер	—	1 500
Противоракетная система	100 000	2 000
Противопехотный контейнер	1 500	—
Ракеты с Нарк способностями	—	2 х обычная
РЭБ установка	200 000	—
C^3 мастер	1 500 000	—
C^3 Слейв	250 000	—
СУЦ	50 000	—
Легкая СУЦ	40 000	—
Топор (за тонну)	5 000	—
Улучшенный C^3 компьютер	750 000	—
Улучшенный Нарк маяк		
РЭБ контейнер	—	15 000
Взрывчатый контейнер	—	1 000
Шумовой контейнер	—	20 000
Немезида	—	10 000

СИСТЕМА БОЕВОЙ ЦЕННОСТИ



Система Боевой Ценности (*БЦ*) —предназначена для числовой оценки ценности любого юнита *BattleTech.* БЦ характеризуется способностью юнита наносить повреждения и потенциалом его выживания на поле сражения. Использование системы БЦ, помогает создать равномерно сбалансированные силы для сражения (путем простого подбора двух противостоящих сил с равным рейтингом БЦ).

Точная БЦ любого БатлМеха, транспортного средства, юнита пехоты или инфраструктуры, включая самостоятельно построенные, настроенные и другие нестандартные юниты, может быть рассчитана по формулам, приведенным в этой секции. Будьте готовы к тому, что некоторые из формул могут показаться чрезмерно громозкими и возможно даже сложными. (К сожалению, разнообразие военных компонентов и юнитов, доступных в игре *BattleTech,* не может быть точно отражено простой и удобной системой). Список готовых значений боевой ценности, для всех изданных БатлМехов и транспортных средств, находится в *Maximum Tech*.

Для вычислений используют только то оборудование, которое воздействует на способность юнита наносить повреждения противнику или на его выживаемость в сражении: если компонент не затрагивает одну из этих характеристик, его не используют при расчете боевой ценности юнита.

Однако, БЦ юнитов, находящихся на полях сражений, не является единственным фактором, отражающим полную эффективность противостоящих сторон. Ландшафт и размеры поля битвы могут иметь существенное влияние на эффективность боевых групп. Например, группа Мехов с большим количеством оружия дальнего действия не способна использовать его преимущества в сражении, проходящем на одном мапшите. Если БЦ обеих сторон равны, но одна сторона превосходит численностью другую сторону, то количественно меньшая сила будет иметь меньшие шансы. Наиболее важный фактор в *BattleTech*, это уровни навыков и опыта воина управляющего юнитом. Определение этих факторов любым способом фактически невозможно, однако, некоторая часть представлена в системе Боевой Ценности.

РАСЧЕТ БОЕВОЙ ЦЕННОСТИ БАТЛМЕХА

Расчет БЦ БатлМеха состоит из трех главных шагов. Сначала, рассчитайте Боевой оборонительный рейтинг Меха. Потом, рассчитайте его Боевой наступательный рейтинг. После этого сложите оба рейтинга вместе, чтобы получить окончательный результат БЦ. Во всех расчетах, не округляйте доли до получения окончательного результата БЦ, и только в конце округлите до самого близкого целого числа. После прочтения каждого шага, обратитесь к примеру расчета БЦ Госхок на с. 159. БЦ оружия и оборудования приведены в таблицах БЦ оружия и оборудования Внутренней Сферы и Кланов, находящиеся в конце этой главы, начиная со страницы 156.

ШАГ 1: РАСЧЕТ БОЕВОГО ОБОРОНИТЕЛЬНОГО РЕЙТИНГА

Сначала, **СЛОЖИТЕ** следующие числа:

Полный Фактор Брони x 2
Полное количество внутренней структуры x 1,5
(Полное количество внутренней структуры x 0,75, если Мех имеет XL версию двигателя)
(Полное количество внутренней структуры x 1,125, если Мех имеет Клановскую версию XL двигателя)
Общий тоннаж Меха
Общее число БЦ всего оборонительного оборудования
(Оборонительное оборудование включает в себя противоракетные системы (плюс боекомплект), противопехотные контейнеры и системы радиоэлектронной борьбы. Другие типы оружия и оборудования рассматриваются как наступательное оборудование).

После **ВЫЧТИТЕ** следующие числа. (Взрывоопасный боекомплект — любые боеприпасы, которые могут взрываться, находясь внутри Меха. В этом случае, винтовка Гаусса рассматривается как эквивалент одной тонны взрывчатого боекомплекта. Результаты этих вычислений не должны приводить к отрицательным числам.)

ТАБЛИЦА ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ ФАКТОР ДВИЖЕНИЯ

Модификатор движения цели	Оборонный фактор движения
+0	1,0
+1	1,1
+2	1,2
+3	1,3
+4	1,4
+5	1,5

ТАБЛИЦА ФАКТОР СКОРОСТИ

Результат расчета Фактора скорости	Фактор скорости
2	0,65
3	0,77
4	0,88
5	1,00
6	1,12
7	1,24
8	1,37
9	1,50
10	1,63
11	1,76
12	1,89
13	2,02
14	2,16
15	2,30
16	2,44
17	2,58
18	2,72
19	2,86
20	3,00
21	3,15
22	3,29
23	3,44
24	3,59
25	3,74

20 пунктов за тонну взрывоопасного боекомплекта в центральном торсе, ногах или голове (Клановские Мехи)

20 пунктов за тонну взрывоопасного боекомплекта в любой локации (БатлМехи Внутренней Сферы с XL двигателями)

20 пунктов за тонну взрывоопасного боекомплекта в центральном торсе, ногах или голове не защищенные КЕЙС.

(БатлМехи Внутренней Сферы со стандартными или легкими двигателями)

20 пунктов за тонну взрывоопасного боекомплекта в руках, не защищенных КЕЙС, или следующей локации смещаясь внутрь по диаграмме Переноса повреждений. (БатлМехи Внутренней Сферы со стандартными или легкими двигателями)

(Максимальное потенциальное количество Пунктов Температуры - Способность радиаторов) x 5

Максимальное потенциально количество Пунктов Температуры — это число Пунктов Температуры произведенных при выстреле из всего своего оружия во время перемещения с наиболее интенсивным нагревом (при беге или прыжке) в течение одного хода. При вычислении Максимального потенциального количества Пунктов Температуры, удвойте Пункты Температуры, произведенные автоматической пушкой типа Ультра, уменьшите наполовину Пункты Температуры, произведенные Стрейк РБД, и игнорируйте Пункты Температуры, произведенные оружием стреляющим назад.

Способность радиаторов — это максимальное количество Пунктов Температуры, которое могут рассеять радиаторы Меха за один ход. Если Способность радиаторов Меха превышает Максимальное потенциальное количество Пунктов Температуры, игнорируйте этот фактор при вычислении Защитного боевого рейтинга.

Оружие установленное назад: Если сумма БЦ установленного назад оружия выше суммы БЦ оружия для других арок стрельбы, тыловую арку стрельбы следует рассматривать как переднюю, используя сумму БЦ этого оружия для дальнейших расчетов.

Затем, **УМНОЖЬТЕ** полученный результат вычислений на Оборонительный фактор движения Меха, который основывается на самом высоком потенциальном модификаторе движения цели (включая увеличения за использование прыжковых способностей и возможности увеличения скорости движения при использовании системы МАСК или Миомер 3х), приведенный в таблице Оборонительный фактор движения. Полученный результат — Боевой оборонительный рейтинг БатлМеха.

ШАГ 2: РАСЧЕТ БОЕВОГО НАСТУПАТЕЛЬНОГО РЕЙТИНГА

Вычисление Боевого наступательного рейтинга является более сложной процедурой.

Вычисление Базового боевого оружейного рейтинга

Добавьте БЦ всего остального оружия, боеприпасов и оборудования. Добавьте только половину БЦ установленного назад оружия (хотя боекомплект для него имеет полную БЦ).

Также включите БЦ Компьютера наведения установленного в БатлМехе.

(БЦ Компьютера наведения , C^3-Мастера и C^3-Слейв компьютеров рассчитывается как процент от суммы БЦ всего связанного с ними оружия. При выполнении этих вычислений, уменьшите наполовину БЦ установленного назад оружия, связанного с этим оборудованием. *См. таблицу БЦ Оружия и Оборудования, с. 156,* для большего количества информации.)

Оружие установленное назад: Если сумма БЦ установленного назад оружия выше суммы БЦ оружия для других арок стрельбы, тыловую арку стрельбы следует рассматривать как переднюю, используя сумму БЦ этого оружия для дальнейших расчетов.

Сопоставление Базового боевого оружейного рейтинга с эффективностью рассеивания температуры Меха

Если Максимальное потенциальное количество Пунктов Температуры Меха превышает Способность радиаторов Меха — Базовый боевой оружейный рейтинг должен быть скорректирован. (*См. Шаг 1: Расчет Боевого оборонительного рейтинга* для определения Максимальн-

ного потенциального количества Пунктов Температуры и Способности радиаторов). В действительности, оружие, которое не может стрелять, при перегреве БатлМеха, имеет половину своего БЦ.

Используйте следующую формулу, для сопоставления Базового боевого оружейного рейтинга:

(Общее количество радиаторов x Базовый боевой оружейный рейтинг) / Максимальное количество Пунктов Температуры = X

(Базовый боевой оружейный рейтинг — X) / 2 = Y

X + Y = Модифицированный боевой оружейный рейтинг

Умножьте Модифицированный боевой оружейный рейтинг на Фактор скорости Меха

Фактор скорости Меха отражает его возможности маневрирования на поле сражения. Для нахождения Фактора скорости Меха, сложите вместе его ПД бега и ПД прыжка, и прибавьте 1 к этой сумме, если Мех оборудован МАСК или Миомер 3х. После этого обратитесь к таблице Фактор скорости. Умножьте полученный Фактор скорости на Модифицированный боевой оружейный рейтинг, чтобы найти Боевой наступательный рейтинг БатлМеха.

Чтобы вычислить Факторы скорости для движения, не указанного в таблице, используйте следующую формулу:

Пд бега + ПД прыжка
+ 1, если юнит имеет систему МАСК или Миомер 3х
- 5 (результат может быть отрицательным, если юнит перемещается очень медленно)
Разделите это число на 10, затем добавьте к нему 1.
Наконец, умножьте получившееся число на 1,2. Округлите до двух знаков после запятой.

Скрытная броня: Если Мех оснащен скрытной броней добавте к получившемуся числу 0,2.

ШАГ 3: РАСЧЕТ ОКОНЧАТЕЛЬНОЙ БЦ

Для расчета БЦ БатлМеха суммируйте Боевой оборонительный и Боевой наступательный рейтинги БатлМеха, округляя оставшиеся доли к самому близкому целому числу.

Эта формула выдает Боевую Ценность БатлМеха, пилотируемого МехВоином со стандартными уровнями навыков стрельбы и пилотирования (Стрельба 4 и Пилотирование 5). Если юнит пилотируется МехВоином с уровнями навыков отличными от стандартных, БЦ умножается на соответствующий множитель уровней навыков (*см. Множители уровней навыков/опыта, с. 158*).

РАСЧЕТ БЦ ОБЫЧНОГО ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Процедура расчета БЦ транспортного средства похожа на процедуру расчета БЦ БатлМеха. Сначала определяются Оборонительные и Наступательные рейтинги транспортных средств, а затем они суммируются, чтобы получить окончательную БЦ. Во всех расчетах, не округляйте доли до окончательного расчета БЦ, а после округлите к самому близкому целому числу.

БЦ оружия и оборудования находятся в таблицах БЦ оружия и оборудования Внутренней Сферы и Кланов находящиеся в конце этой главы, начиная со страницы 156.

ШАГ 1: РАСЧЕТ БОЕВОГО ОБОРОНИТЕЛЬНОГО РЕЙТИНГА

Сначала, **СЛОЖИТЕ** следующие числа:

Полный Фактор Брони

Внутренняя Структура разделить на 2

(Включая пункты внутренней структуры башни или винта.)

Общее количество БЦ всего Оборонительного оборудования

(Оборонительное оборудование включает в себя противоракетные системы (включая боекомплект) и РЭБ установки. Все другие типы оружия и оборудования рассматриваются как наступательное оборудование).

Затем, **УМНОЖЬТЕ** полученный результат на соответствующий Модификатор типа транспортного средства из таблицы Модификатор типа Транспортного средства. Модификатор типа транспортного средства характеризуется ограничениями ландшафта и уязвимостью к критическим повреждениям. Поверхностные суда, суда на подводных крыльях и субмарины при определении типа, рассматриваются как морские транспортные средства.

ТАБЛИЦА ОДИФИКАТОР ТИПА ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Тип транспортного средсвтва	Модификатор
Гусеничный	0,8
Колесный	0,7
На воздушной подушке	0,6
Морской	0,5
СВВП	0,4

После **УМНОЖЬТЕ** полученный результат на соответствующий Оборонительный фактор движения. Оборонительный фактор движения транспортного средства основывается на самом высоком модификаторе движения целевого юнита (включая особенности движения СВВП), как показано в таблице Оборонительный фактор движения на с. 153. Окончательным результатом будет Боевой Оборонительный рейтинг транспортного средства.

ШАГ 2: РАСЧЕТ БОЕВОГО НАСТУПАТЕЛЬНОГО РЕЙТИНГА

Боевой наступательный рейтинг транспортного средства равен Базовому боевому оружейному рейтингу транспортного средства умноженному на его Фактор скорости.

Вычисление Базового боевого оружейного рейтинга

Добавьте БЦ всего остального оружия, боеприпасов и оборудования. Добавьте только половину БЦ установленного назад оружия (хотя боекомплект для него имеет полную БЦ).

Также включите БЦ Копьютера наведения установленного на транспортном средстве.

(БЦ Копьютера наведения, C^3-Мастер и C^3-Слейв компьютеров рассчитывается как процент от суммы БЦ всего связанного с ними оружия. При выполнении этих вычислений, уменьшите наполовину БЦ установленного назад оружия, связанного с этим оборудованием. См. таблицу БЦ Оружия и Оборудования*, с. 156,* для большего количества информации.)

Оружие установленное назад: Если сумма БЦ установленного назад оружия выше суммы БЦ оружия для других арок стрельбы, тыловую арку стрельбы следует рассматривать как переднюю, используя сумму БЦ этого оружия для дальнейших расчетов.

ТАБЛИЦА БОЕВОЙ ЦЕННОСТИ РАКЕТНОГО ОРУЖИЯ ПРОТОМЕХА

Тип	БЦ	БЦ снарядов
РБД 1	15	2
РБД 3	30	4
РБД 5	58	8
РДД 1	17	2
РДД 2	25	3
РДД 3	35	5
РДД 4	46	6
РДД 6	69	9
РДД 7	92	12
РДД 8	93	12
РДД 9	95	12
РДД 11	139	18
РДД 12	141	18
РДД 13	161	20
РДД 14	163	21
РДД 16	214	27
РДД 17	215	27
РДД 18	216	27
РДД 19	217	28
Стрейк РБД 1	20	3
Стрейк РБД 3	59	8
Стрейк РБД 5	99	13

Умножьте Модифицированный боевой оружейный рейтинг на Фактор скорости транспортного средства

Умножьте боевой оружейный рейтинг на Фактор скорости транспортного средства, чтобы определить его Наступательный боевой рейтинг.

Рассчитайте Фактор скорости транспортного средства в следующей манере:

ПД максимальной скорости + ПД СВВП

Смотри таблицу Фактора скорости на с. 153, для получения рассчитанных Факторов скорости.

ШАГ 3: РАСЧЕТ ОКОНЧАТЕЛЬНОЙ БЦ

Сложите Боевые оборонительные и Боевые наступательные рейтинги вместе и округлите конечную сумму к самому близкому целому числу. Результатом будет БЦ транспортного средства.

Эта формула выдает Боевую Ценность транспортного средства, управляемого командой со стандартными уровнями навыков стрельбы и пилотирования (Стрельба 4 и Пилотирование 5). Если юнит ведется командой с уровнем навыков отличных от стандартных, БЦ умножается на соответствующий множитель уровней навыков (*см. Множители уровней навыков/опыта, с. 158*).

РАСЧЕТ БЦ ПРОТОМЕХА

Процесс расчета Боевой Ценности ПротоМеха происходит по правилам рассчета Боевой Ценности обычного транспортного средства (стр.154) со следующими исключениями.

ТАБЛИЦА БОЕВОЙ ЦЕННОСТИ ПЕХОТЫ

Тип пехоты	БЦ	БЦ (Анти-БатлМех подготовка)
Клановская бронированная Точка (стандартная)		
Малый лазер	—	279
Огнемет	—	245
Пулемет	—	234
Точка брони Гном	360	—
Точка брони Саламандра	—	247
Точка брони Сильф	—	211
Точка брони Ундин	168	—
Отделение стандартной брони Внутренней Сферы		
Малый лазер	—	177
Огнемет	—	150
Пулемет	—	141
РБД	—	132
Отделение легкой брони Ачилеус		
Малый лазер	—	95
Огнемет	—	88
Пулемет	—	86
Отделение брони Инфильтратор	60	—
Отделение брони Инфильтратор Мк II	—	121
Отделение легкой брони Каге		
Огнемет	—	79
Пулемет	—	77
Малый лазер	—	88
СУЦ	—	63
Отделение штурмовой брони Каназучи	251	—
Отделение брони Лонгинус		
Малый лазер	—	195
Огнемет	—	168
Пулемет	—	159
Отделение легкой брони Серого Легиона Смерти		
Винтовка/Огнемет	—	63
Лазер/РБД	—	74
Пулемет	—	65
Отделение брони Пурифиер		
УД Малый лазер	—	184
Нарк	—	89
СУЦ	—	70
Отделение штурмовой брони Слот	109	—
Отделение брони Фа Ши		
Огнемет	—	87
Малый лазер	—	94
Пулемет	—	85
СУЦ	—	75
Отделение брони Фенрир		
Средний Пульс. лазер	222	—
2 Малых лазера	138	—
3 Малых лазера	148	—
3 пулемета	106	—
РБД 4	166	—
Пеший взвод		
Винтовка	23	32
Лазер	37	60
Пулемет	31	47
Огнемет	28	41
РБД	60	60
Прыгающий взвод		
Винтовка	29	46
Лазер	41	71
Пулемет	37	62
Огнемет	32	51
РБД	71	71
Моторизированный взвод		
Винтовка	28	42
Лазер	42	70
Пулемет	39	63
Огнемет	35	54
РБД	70	70

БОЕВОЙ ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ

Прибавить к Базовому Оборонительносму рейтингу тоннаж ПротоМеха. Для ПротоМеха не используется модификатор Типа транспортного средства. ПротоМех добавляет к Оборонительному фактору движения 0,1.

БОЕВОЙ НАСТУПАТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ

БЦ ракетных установок с нестандартным количеством трубприведена в таблице Боевой ценности ракетного оружия ПротоМеха.

Если ПротоМех несет количество зарядов отличного от полной тонны количества, используйте следующие шаги для нахождения БЦ зарядов: разделите вес зарядов в килограммах на 1 000; умножьте полученный результат на значение БЦ зарядов за тонну. Результатом буде БЦ для того количества зарядов, которое загружено в ПротоМех. Доли не округляйте.

Например, Центавр имеет 8 зарядов РДД-3 весящих 200 килограммов. Сначала, разделите вес зарядов на 1 000, получая результат 0,2 (200 разделить на 1 000 равно 0,2). После этого умножьте 0,2 на БЦ зарядов за тонну (5), и получите фактическое значение БЦ зарядов, которыми оснащен ПротоМех, которое равно 1,2 (0,2 умножить на 5 равно 1).

ПЕХОТА

Боевая Ценность пехоты, приведенная в таблице Боевая Ценность Пехоты, была рассчитана по формулам, похожим на использованные для определения Боевой Ценности БатлМехов и транспортных средств. Каждое значение БЦ в таблице учитывает, что стандартный Клановский Пойнт состоит из 5-ти солдат, а Отделение Внутренней Сферы из 4-х солдат. Измените БЦ пропорционально для юнитов нестандартного размера. Например, бронированный Клановский Пойнт, оборудованный flamer имеет БЦ — 245, это означает, что каждый из этих 5 солдат в Пойнте имеет БЦ 49. Если бы Пойнт состоял только из 3-х солдат, его БЦ был бы 147 (49 x 3).

БОЕВАЯ ЦЕННОСТЬ ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ

Следующие таблицы включают в себя БЦ оружия и оборудования Внутренней Сферы Уровня Один и Два, а также Клановского оружия. БЦ каждого типа оружия основывается на его потенциальном повреждении и точности на всех диапазонах стрельбы. Оружие, которое причиняет большое повреждение на дальнем расстоянии, имеет Боевую ценность больше, чем оружие, которое причиняет меньшее повреждение на этом же расстоянии или чем оружие которое причиняет равнозначное повреждение на коротком расстоянии.

Боевая Ценность некоторых типов оружия отражает также и другие факторы. Например, любые типы оружия, которые могут причинить 12 или более Пунктов Повреждения одной локации, получают дополнительное повышение БЦ. (Такие типы оружия прозваны «головорезами», за способность уничтожить голову БатлМеха единственным попаданием.)

ТАБЛИЦА БЦ ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Компонент	БЦ	БЦ боекомплекта (за тонну)
Энергетическое оружие		
Большой лазер	124	—
Средний лазер	46	—
Малый лазер	9	—
Огнемет	6	—
ППЧ	176	—
УДППЧ	229	—
Пульс. большой лазер	119	—
Пульс. средний лазер	48	—
Пульс. малый лазер	12	—
УД большой лазер	163	—
УД средний лазер	62	—
УД малый лазер	17	—
Баллистическое оружие		
АП/2	37 5	
АП/5	70	9
АП/10	124	15
АП/20	178	20
Винтовка Гаусса	321	37
Легкая Винтовка Гаусса	159	20
Тяжелая Винтовка Гаусса	346	43
ЛБ 2-Х АП	42	5
ЛБ 5-Х АП	83	10
ЛБ 10-Х АП	148	19
ЛБ 20-Х АП	237	27
Пулемет	5	1
Огнемет (тр.стредства)	5	1
Роторная АП/2	118	15
Роторная АП/5	247	31
Ультра АП/2	56	7
Ультра АП/5	113	14
Ультра АП/10	253	29
Ультра АП/20	282	32
Ракетное оружие		
РБД 2	21/4	3
РБД 4	39/8	5
РБД 6	59/12	7
РДД 5	45/9	6
РДД 10	90/18	11
РДД 15	136/27	17
РДД 20	181/36	23
РСД 10	56/11	7
РСД 20	112/22	14
РСД 30	168/34	21
РСД 40	224/45	28
Ракетная Установка 10	18	—
Ракетная Установка 15	23	—
Ракетная Установка 20	24	—
Стрейк РБД 2	30/6	4
Стрейк РБД 4	59/12	7
Стрейк РБД 6	89/18	11

Артиллерийское оружие		
Эрроу IV	171[A]	11
Лонг Том	171	11
Снайпер	86	5
Тампер	40	3

Компонент	BV	BV боекомплекта (за тонну)
Другое оборудование		
Активный зондБигл	10	—
Артемис IV СУО	[B]	—
КЕЙС	[C]	—
Компьютер наведения	[E]	—
МАСК	[C]	—
Меч	(Повреждение x 1.725)	—
Миомер утроенной силы	[C]	—
Противоракетная система	32	11
Противопехотный контейнер	1	—
Ракетный маяк Нарк	30/6	0
РЭБ установка Гардиан	61	—
C^3 компьютер (мастер)	[D]	—
C^3 слейв	[D]	—
СУЦ	[A]	—
Топор	(Повреждение x 1.5)	—
Улучшенный C^3 компьютер	[D]	—
Улучшенный маяк Нарк	75/15	0

ПРИМЕЧАНИЯ

[A] **Эрроу IV / СУЦ:** Добавьте 200 пунктов к окончательной БЦ любого боевого юнита, который выполняет следующие условия: юнит оборудован Эрроу IV и наводящимися ракетами и этот юнит (или группа в которую он входит) имеет один (или больше) юнитов оборудованных СУЦ; или юнит оборудован СУЦ и юнит (или группа в которую он входит) имеет одну (или больше) систем Эрроу IV с наводящимися ракетами.

[B] **Артемис IV СУО:** Увеличить на 20 процентов БЦ любой пусковой установки ракет, оборудованной Артемис IV. Это увеличение не относится к боеприпасам пусковой установки.

[C] **КЕЙС/МАСК/Миомер 3Х:** Хотя эти компоненты используются при расчетах Боевого оборонного рейтинга, они не имеют собственной БЦ.

[D] **C^3 компьютер мастер/слейв или Улучшенный C^3 компьютер:** C^3 мастер и C^3 слейв компьютеры (или Улучшенный C^3 компьютер) имеют БЦ в том случае, когда группа сражающихся юнитов имеет полную сеть C^3 (по крайней мере, один C^3 мастер и один слейв; см. с. 134). В этом случае, увеличьте окончательную БЦ каждого юнита в сети на 35 процентов от общего количества БЦ всего установленного на нем оружия, не включая в эти расчеты БЦ боекомплекта, оборонительного оборудования или артиллерийского оружия. Также, используйте половину БЦ установленного назад оружия при общих расчетах. Округлите окончательный результат к самому близкому целому числу.

[E] **Компьютер наведения:** БЦ компьютера наведения равняется 20 процентам от общего количества БЦ всех типов оружия, связанных с ним. Не включайте при расчетах БЦ боекомплекта, и используйте половину БЦ установленного назад оружия.

ТАБЛИЦА BV ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ КЛАНОВ

Компонент	БЦ	БЦ боекомплекта (за тонну)
Энергетическое оружие		
Огнемет	6	—
Пульс. большой лазер	265	—
Пульс. средний лазер	111	—
Пульс. малый лазер	24	—
Пульс. микро лазер	12	—
Тяжелый большой лазер	243	—
Тяжелый средний лазер	76	—
Тяжелый малый лазер	15	—
УД ППЧ	412	—
УД большой лазер	249	—
УД средний лазер	108	—
УД малый лазер	31	—
УД микро лазер	7	—
Балистическое оружие		
Огнемет (тр.средства)	5	1
Винтовка Гаусса	32	133
Пулемет	5	1
Легкий пулемет	5	1
Тяжелый пулемет	6	1
ЛБ 2-Х АП	47	6
ЛБ 5-Х АП	93	12
ЛБ 10-Х АП	148	19
ЛБ 20-Х АП	237	33
Ультра АП/2	62	8
Ультра АП/5	123	15
Ультра АП/10	211	26
Ультра АП/20	337	35
Ракетное оружие		
РДД 5	55/11	7
РДД 10	109/22	14
РДД 15	164/33	21
РДД 20	220/44	27
РБД2	21/4	3
РБД 4	39/8	5
РБД 6	59/12	7
УТР 3	53/—	14
УТР 6	105/—	26
УТР 9	147/—	36
УТР 12	212/—	52
Стрейк РБД2	40/8	5
Стрейк РБД4	79/16	10
Стрейк РБД6	119/24	15
Артиллерийское оружие		
Эрроу IV	171[A]	11
Лонг Том	171	11
Снайпер	86	5
Тампер	40	3

ТАБЛИЦА МНОЖИТЕЛЕЙ БЦ НАВЫКОВ

Навык стрельбы	Навык пилотирования							
	0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**
0	2,05	2,00	1,95	1,90	1,85	1,80	175	1,70
1	1,85	1,80	1,75	1,70	1,65	1,60	1,55	1,50
2	1,65	1,60	1,55	1,50	1,45	1,40	1,35	1,30
3	1,45	1,40	1,35	1,30	1,25	1,20	1,15	1,10
4	1,25	1,20	1,15	1,10	1,05	**1,00**	0,95	0,90
5	1,15	1,10	1,05	1,00	0,85	0,90	0,85	0,80
6	1,05	1,00	0,95	0,90	0,85	0,80	0,75	0,70
7	0,95	0,90	0,85	0,80	0,75	0,70	0,65	0,60

Другое оборудование		
Активный зонд	12	—
Легкий активный зонд	7	—
Артемис IV СУО	[B]	—
КЕЙС	[C]	—
Компьютер наведения	[D]	—
МАСК	[C]	—
Противоракетная система	63	21
Противопехотный контейнр	1	—
Ракетный маяк Нарк	30/6	0
РЭБ установка	61	—
СУЦ	[A]	—
Легкая СУЦ	[A]	—

ПРИМЕЧАНИЯ

[A] **Эрроу IV /СУЦ /Легкая СУЦ:** Добавьте 200 пунктов к окончательной БЦ любого боевого юнита, который выполняет следующие условия: юнит оборудован Эрроу IV и наводящимися ракетами и этот юнит (или группа в которую он входит) имеет один (или больше) юнитов оборудованных СУЦ; или юнит оборудован СУЦ и юнит (или группа в которую он входит) имеет одну (или больше) систем Эрроу IV с наводящимися ракетами.

[B] **Артемис IV:** Увеличить на 20 процентов БЦ любой пусковой установки ракет, оборудованной Артемис IV. Это увеличение не относится к боеприпасам пусковой установки.

[C] **КЕЙС/МАСК:** Хотя эти компоненты используются при расчетах Боевого оборонного рейтинга, они не имеют собственной БЦ.

[D] **Компьютер наведения:** БЦ компьютера наведения равняется 20 процентам от общего количества БЦ всех типов оружия, связанных с ним. Не включайте при расчетах БЦ боекомплекта, и используйте половину БЦ установленного назад оружия.

БЦ для однозарядных версий (OS) пусковых установок ракет, оценивается разовым залпом для каждого типа установки и приводится после разделяющего знака (/).

МНОЖИТЕЛИ УРОВНЕЙ НАВЫКОВ/ОПЫТА

Расчитанные и табличные БЦ представляют собой БЦ юнитов, пилотируемых воинами с уровнями навыков Стрельба 4 и Пилотирование 5. Если юнит имеет уровни навыков выше или ниже стандартных — следует модифицировать окончательную БЦ юнита. Найдите множитель, который соответствует уровням навыков юнита по таблице Множитель БЦ навыков. (Обратите внимание, что юниты пехоты не имеют уровня пилотирования; поэтому просто используйте колонку 5 этой таблицы). После этого умножьте БЦ юнита на соответствующий множитель.

Примените множитель уровней навыков в самом конце вычисления, после применения всех других соответствующих модификаторов БЦ.

ПротоМехи: так как ПротоМехи не имеют навыков пилотирования, при нахождении множителя используйте колонку 5 как в случае с пехотой.

РАСЧЕТ БОЕВОЙ ЦЕННОСТИ ГОСХОКА

Расчет Боевого оборонительного рейтинга

Полный Фактор Брони x 2: **173 x 2 = 346**
Полное количество внутренней структуры x 1,125: **91 x 1,125 = 102,375**
Общий тоннаж Меха: **55**
Общее число БЦ всего оборонительного оборудования: **0**

503.375

20 пунктов за тонну взрывоопасного боекомплекта в центральном торсе, ногах или голове: **0**
(Максимальное потенциальное количество Пунктов Температуры — Способность радиаторов) x 5: **(30 - 22) x 5 = 40**

40

503,375
-40

463,375

С полным ПД прыжка у Госхока Модификатор движения цели будет +3. Это дает Оборонный фактор движения *1,3.*

463.375
x1.3

Боевой обороннительный рейтинг = 602.3875

Расчет Боевого наступательного рейтинга

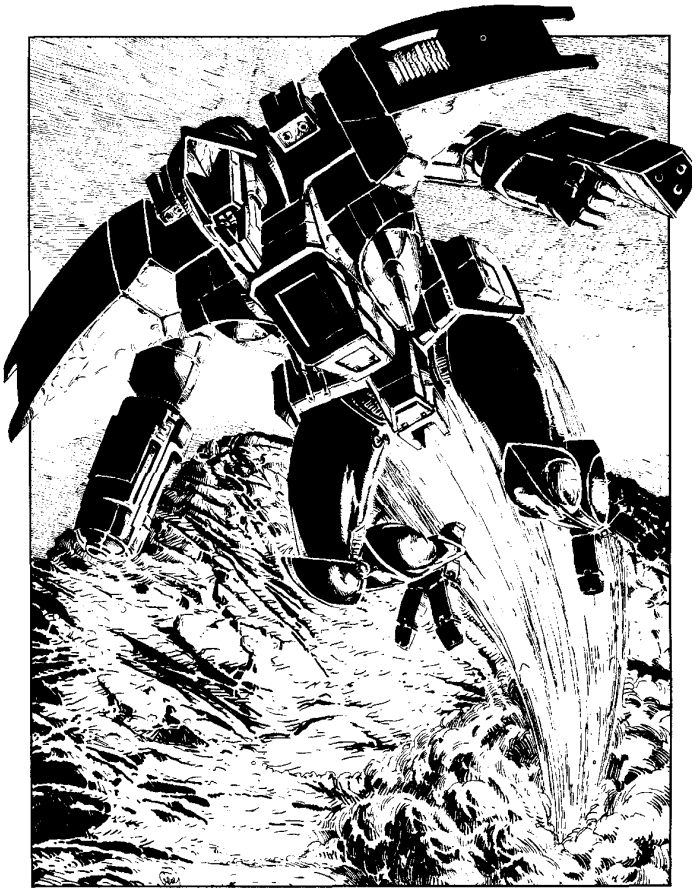
1). Вычисление Базового боевого оружейного рейтинга
Пульс. большой лазер: **265**
Три пульс. средних лазера: **333**

598
Компьютер наведения для лазеров: **(598 x 0,2) = 119,6**
Четыре Пулемета: **20**
с 1/2 тонны боекомплекта: **0,5**
Две Стрейк РБД-2: **80**
с 1 тонной боекомплекта: **5**

Боевой оружейный рейтинг = 823,1

2). Сопоставление базового Боевого оружейного рейтинга с эффективностью рассеивания температуры
Общее количество радиаторов x Базовый боевой оружейный рейтинг) / Максимальное количество Пунктов Температуры = X:
(22 x.823.1) - 30 = 603.6066667
(Базовый боевой оружейный рейтинг - X) / 2 = Y:
(823.1 - 603.6066667) - 2 = 109.7466667

X + Y = Модифицированный боевой оружейный рейтинг:
603.6066667 + 109.7466667 = 713.3533334



Модифицированный Боевой оружейный рейтинг = 713.3533334

3). Умножьте Модифицированный Боевой оружейный рейтинг на Фактор скорости Меха

Расчет Фактора скорости
ПД бега + ПД прыжка: **9 + 6 = 15**
+ 1 если юнит имеет МАСК или Миомер 3x: **+ 0**
15

Фактор скорости = 2.30

Модифицированный Боевой оружейный рейтинг x Фактор скорости = Боевой наступательный рейтинг:
713.3533334
x2.30

1,640.72667
Боевой наступательный рейтинг = 1,640.72667

Расчет Окончательной Боевой Ценности

Боевой оборонительный рейтинг + Боевой наступательный рейтинг = БЦ:
602.3875 + 1,640.72667 = 2,243.100167

БЦ Госхока = 2,243

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Несмотря на то, что в книге *BattleTech Правила Мастера* текст был изменен и переписан, она по-прежнему содержит те же самые правила, что и предыдущее издание, *BattleTech Compendium: The Rules of Warfare (BTC:RoW)*. Однако, некоторые изменения в правила были внесены, основываясь на отзывах и предложениях игроков и тестеров. Во всех случаях, цель этих нововведений сводилась к улучшению хода игры, без замены существующих устаревших источников (типа Рекордшитов и Технических описаний).

Для игроков знакомых с *Классической BattleTech*, все существенные изменения правил собраны в этой главе. [Причины создания каждого изменения правил, заключены в квадратные скобки].

Обратите внимание: Все содержащиеся в этой главе - только общая выжимка изменений правил. Игроки должны найти соответствующие главы и разделы, и прочитать полные правила в их надлежащем контексте.

ХОД ИГРЫ

Фаза реакции

Фаза реакции была упразднена. Повороты торса и башен теперь объявляются в то же самое время, когда происходит декларация оружейной атаки (с. 14). [Фактически, Фузу реакции игроки почти не использовали, так как ее применение значительно снижает играбельность].

МехВоины

Правила усовершенствования навыков стали более объективными и простыми (с. 16). [Это ранее одно из редко используемых правил, главным образом из-за того, что игроки часто не могли договориться о том, какой из МехВоинов должен получить очки за «уничтожение противника». А когда они решали этот вопрос, то часто удачливый парень, который выстрелил последним, получал очки, вместо того парня, который наносил большее количество повреждения].

ДВИЖЕНИЕ

Скольжение

Скользящего юнита теперь заносит по прямой линии, основанной на его инертном движении, вместо движения на 1 гекс по новому пути, перед началом заноса. Расстояние заноса было уменьшено наполовину. Юнит, который еще не перемещался в этой фазе движения и находящийся на пути скользящего юнита, может попытаться уйти с этого пути (с. 22). [Путь, по которому решался занос, всегда смущал игроков, прежде всего потому, что не соответствовал законам физики. Кроме того, скольжение могло использоваться «некорректным» образом для тарана врага, прежде чем тот начинал перемещаться, что противоречило правилам тарана].

ОРУЖЕЙНЫЕ АТАКИ

Модификатор множественных целей

Теперь возможно атаковать множественные цели, находящиеся не только в передней арке. Для любой второй цели в передней арке используется модификатор +1, а в остальных арках +2 (с. 31). [Предыдущее запрещение стрельбы по целям перед Вами и позади Вас в одной и той же фазе оружейной атаки, сделало установленное назад оружие, фактически бесполезным].

Прицельные выстрелы

Прицельные выстрелы в голову теперь поражают ее при броске 2D6 с результатом 6, 7, или 8, точно так же, как и все остальные прицельные выстрелы, вместо ранее необходимого 8+ (с. 34). [Это изменение было сделано для упрощения хода игры. Теперь все прицельные выстрелы делаются одинаково].

Критические попадания в БатлМех

Критические попадания, полученные локацией, которая была только что разрушена, перемещаются (с. 36). [Это одно из разъяснений правил, которое проясняет смысл. Это изменение помогает упростить процесс решения повреждений].

Разрушение ноги уменьшает ПД ходьбы до 1, и юнит не может бегать. [Это еще одно разъяснение правил].

Эффекты критических попаданий в БатлМех

При критическом попадании в слот с боеприпасами взрывает только тот боекомплект, который находится в этом слоте, а не все боеприпасы в локации (с. 37). [Разъяснение терминов, локация и слот, закончилось этим изменением].

Если рука, отстрелена критическим попаданием, оборудование, установленное в ней, не уничтожается. Просто БатлМех лишается этого оборудования (с. 37). [Правило, которое существовало перед этим изменением, основывалось на термине уничтоженный].

Критическое попадание в систему жизнеобеспечения приносит повреждение пилоту, если Мех погружен в воду или находится в вакууме (с. 38). [Это объясняет причину наличия системы жизнеобеспечения на БатлМехе, и дает понять, что критическое попадание в нее, может привести к более серьезным последствиям, которые должны быть приняты во внимание. Прежде, такое попадание имело очень небольшое значение на ход игры.]

ФИЗИЧЕСКИЕ АТАКИ

Толчок

Атака толчком может быть сделана только против цели находящейся непосредственно перед атакующим (с. 41). [Это устраняет необходимость поворота лицевой стороны или бокового движения после толчка.]

Пинок

Число попадания и повреждение от атаки пинком теперь модифицируются для поврежденных актуаторов таким же образом, как и для удара (с. 41). [Это правило основывается на объяснении модификаторов удара].

Таран

БатлМех не может делать таран против лежащего БатлМеха, а транспортное средство может (с. 42). [Это изменение основано на реалистичности выполнения тарана. Таран не кажется логическим, когда два Меха находятся в различных физических положениях. Пинок - является более безопасным действием при атаке лежащего Меха].

Смерть сверху

Число попадания изменено отношением уровней навыков пилотирования атакующего и цели, таким же образом как при таране (с. 43). [Это изменение требовали многие игроки, основываясь на правилах тарана].

Каждый юнит теперь не имеет автоматической ЛВ к Меху, выполняющему атаку смерть сверху. Для определения линии видимости, атакующий Мех теперь рассматривается, как если бы он стоял в воздухе на 1 уровень выше, чем ландшафт целевого гекса (с. 26-27). [Другой запрос от игроков, основанный на «действительности» ситуации. Эй, уже и так достаточно трудно сделать Мехом смерть сверху].

ТЕМПЕРАТУРА

Регистрация наращивания температуры

Хотя это и не имеет никаких дополнительных эффектов, уровень температур Меха теперь может превышать 30 пнктов (с. 47). [Это изменение должно препятствовать стратегии «мега-перегревания». Многие домашние проекты БатлМехов, оснащались таким количеством УД ППЧ, насколько это было возможно, с полным отсутствием радиаторов. Идея этого состоит в том, что вы стреляете из всего своего оружия, глуша собственный двигатель на один ход, а затем вы снова в действии. Теперь же, если Вы создали 100 пунктов температуры, вы должны избавиться от 71 из этих пунктов прежде, чем сможете попытаться запуститься снова].

ЗДАНИЯ

Повреждение юнитам внутри зданий

Здание теперь поглощает повреждение от каждой атаки, которая поражает юнит внутри него, вместо обычного повреждения юнита (с. 51). [Это правило было запутанным и неясным относительно того, какая часть повреждения поглощается и от кого из атакующих].

Разрушение

Каждый гекс здания или моста, занимающего несколько гексов, теперь поддерживает полный тоннаж, равняющийся его текущему КФ (с. 52). [Это имеет смысл, ибо по предыдущим правилам, здания и мосты с очень большой площадью, получались слишком хрупкими].

Подвалы

Разрушенное основание здания создает провал соответствующей глубины. Транспортные средства, попавшие в подвал, должны следовать стандартной процедуре определения ЛВ и могут перемещаться из подвала с уровнем глубины 1, используя обычные правила движения (с. 53). [Это разъяснение сделано для упрощения игры].

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Движение морских средств

В отличие от других типов юнитов, морские юниты могут двигаться с максимальной скоростью только во время нахождения их на поверхности водных гексов (с. 53). [Это — разъяснение реальности.]

Битва СВВП

К юнитам СВВП теперь применяется обычный модификатор движения атакующего, вместо модификатора +3 для прыжка. Атаки против двигающихся СВВП, модифицируются прыгающим движением цели (с. 59). [Другие запросы игроков. СВВП настолько уязвимы к повреждениям, что применение ранее модификатора числа попадания, делало их практически бесполезными на полях сражения, заставляя использовать их в основном как наводчиков].

ПЕХОТА

Битва

Юниты пехоты теперь имеют уровень навыка стрельбы и производят атаки, подобно всем другим юнитам (с. 61). [Изменение, сделанное для внесения реалистичности; оно помогает облегчить изменение уровня навыка для юнитов пехоты].

Пехотные транспорты

Вес каждого солдата бронированной пехоты увеличен до 1 тонны (с. 62). [Это изменение приводит в соответствие с функциональными описаниям боевой брони].

Боевые костюмы Внутренней Сферы

Броня Инфильтратор больше не ограничена четырьмя выстрелами (с. 67). [Это изменение было сделано для того, чтобы привести Инфильтратор в соответствие с другими пехотными юнитами].

ПРАВИЛА СПЕЦИАЛЬНЫХ СЛУЧАЕВ

Анти-БатлМех пехота

БатлМех, атакованный ройной атакой может преднамеренно упасть на землю, чтобы стряхнуть пехоту. Однако, это действие требует успешного броска навыка пилотирования. Если ему это удается, он получает повреждение как от случайного падения (с. 73). [Это только разъяснение реальности. Ройные атаки достаточно противны, и кажется глупым, что Мех не может пожелать упасть на землю для того, чтобы стряхнуть пехоту].

Артиллерия

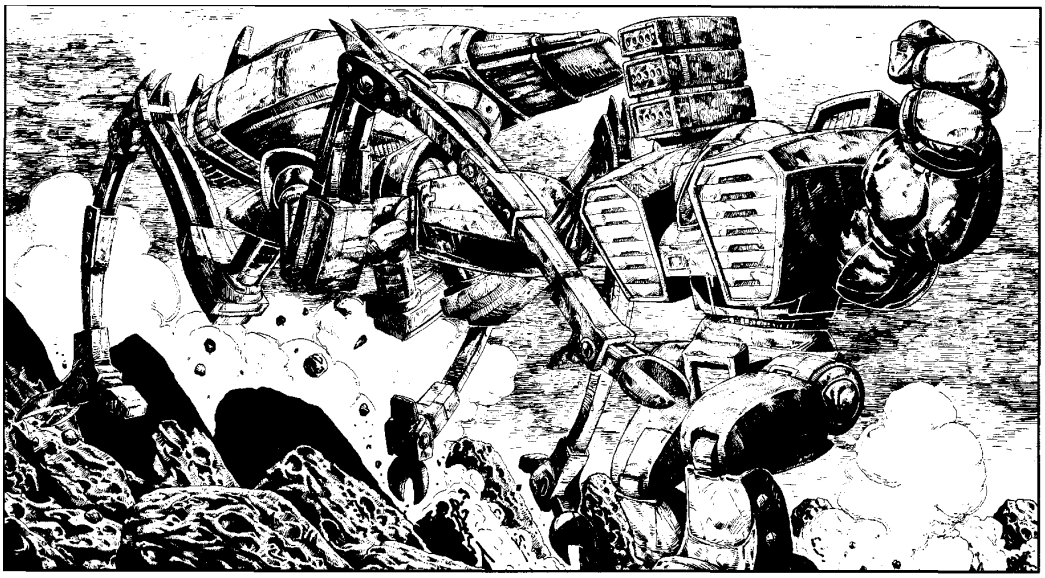
Разъясняются понятия Близкая и Удаленная артиллерия, а целевое число попадания для атаки Близкой артиллерии теперь основывается на навыке стрельбы атакующего (с. 76). [Это просто разъяснение.]

Восстановление и ремонт

Правила восстановления и ремонта были полностью модернизированы и расширены (с. 77). [Другие частые запросы игроков. Мы «позаимствовали» эти правила из хорошо сбалансированных правил ремонта *Maximum Tech*].

Враждебная окружающая среда

Скольжение по льду теперь происходит точно так же, как другие виды скольжения (с. 83). [Это изменение, сделанное для упрощения правил игры].



Очистка леса

После успешного броска попадания, преобразование лесного гекса происходит только в том случае, если еще один бросок 2D6 равен или меньше, чем повреждение, причиненное атакой этого оружия (с. 89). [Раньше лесные гексы было очень легко очистить]

Пожары

Выстрелы, не попавшие по целям находящимся в лесных гексах, могут спровоцировать случайные пожары, но не имеют шансов для очистки леса (с. 91). [Это улаживает несоответствие между теми типами оружия, которые могут поджигать и теми типами оружия, которые могут очищать лес, а также упрощает процедуру случайных пожаров].

Дым теперь заполняет два уровня высоты (с. 91). [Теперь дым воздействует на ход игры.]

Сброс боеприпасов

Боеприпасы выбрасываются из критического слота, а не из локации (с. 93). [Разъяснение терминов, локация и слот, закончилось этим изменением].

Четырехногие БатлМехи

Правила квадов были изменены, чтобы лучше отразить их уникальную конструкцию (с. 93). [Квады всегда страдали из-за недостатка внутреннего пространства. Добавив еще несколько ограничений и преимуществ к их специальным способностям, теперь они отличаются больше от своих двуногих собратьев, и надеемся будут более интересны в игре].

СТРОИТЕЛЬСТВО

БатлМехи

Теперь не могут быть построены, БатлМехи легче 20 тонн(с. 115). [FASA никогда не издавала Мехов легче 20 тонн, и правила строительства действительно не работают для легких юнитов. Однако используя эти правила, игроки обычно создавали чрезмерно быстрых легких Мехов, для того, чтобы использовать их для тарана].

Внутренняя Сфера теперь имеет доступ к ОмниМех технологиям (с. 129). [Это изменение приводит в соответствие события из различных источников].

Транспортные средства

Теперь может быть создано Омни транспортное средство модульной конструкции (с. 129). [Это изменение приводит в соответствие события из различных источников].

ОБОРУДОВАНИЕ

Ассортимент нового оборудования Уровня Два был добавлен в эту секцию из недавних изданий, включая различные *Полевые руководства* и *MaximumTech*. Эти новые компоненты не рассматриваются как изменения правил. Только те компоненты, которые были описаны в BTC:ROW и значительно изменились, обсуждены ниже.

Противоракетная система

Правила использования противоракетной системы были изменены, чтобы сделать их относительно более полезными и более простыми в использовании (с. 130). [Этот компонент является давним источником замешательства и ужаса среди многих игроков.]

Противопехотные контейнеры

Это оборудование стало доступно юнитам Внутренней Сферы. [Это было лишь вопросом времени, чтобы такая простая система была принята на вооружении Внутренней Сферы].

Инферно

Инферно теперь можно нести в пусковой установке РБД любого размера, но они не могут использоваться в пусковых установках Стрейк РБД (с. 141). [Факту, что Инферно могли быть загружены только в РБД 2, никогда не предавалось большого значения. Теперь с Инферно обращаются подобно любым другим специальным зарядам, которые также запрещается использовать в пусковых установках Стрейк РБД].

Миомерной Акселерации Системный Комплекс

Использование МАСК объявляется в начале движения юнита, а не в начала фазы движения (с. 145). [Если использовать первоначальный вариант правил, то полезность этого компонента сильно уменьшается. Кроме того, большинство игроков, как нам кажется, использовали пересмотренный вариант правил, который мы представляем в этой книге, вместо правил представленных в прошлом].

СИСТЕМА БОЕВОЙ ЦЕННОСТИ

Таблица множителей уровней навыков/опыта в системе Боевой ценности (с. 158) из *Maximum Tech* была изменена. [Это изменение — результат обратной связи от игроков и тестеров].

УКАЗАТЕЛЬ

А

Автоматическая пушка, 130
Автоматическая пушка Ультра, 131
Автоматическая пушка ЛБ-Х, 130
Автоматическая пушка роторная, 130-131
Актуатор Плеча, 39
Анти-БатлМех пехота, 61, 72-73, 150
Артемис IV система управления огнем, 132
Артиллерия, 73-77
  зенитная,87
  дымовые заряды, 76
  огонь близкой... , 76
  оружие, 132-133
  правила миниатюр, 102
  таблица, 76
  таблица модификаторов, 75
  удаленная, 75
Арка стрельбы, 28-29
  поворот, 29
  правила миниатюр, 101
Атака дубиной, 40
Атака
  декларация, 26
  положение после, 42
  правило миниатюр, 101
  таблица модификаторов, 33

Б

Боевая Ценность, 152
  множители уровней навыков / опыта, 158
  пехота, 156
  оружие и оборудование, 156-158
  БатлМеха, 142-154
  транспортного средства, 154-155
  ПротоМеха 155-156
Базовое число попадания, 30
БатлМех, 7-8
  критические попадания, 36-39
  критические слоты, 120
  подъемные способности, 91
  присвоение, 109, 111-113
  разрушение, 39
  рекордшит, 10-11
  БоеваяЦенность, 142-154
  стоимость, 149
  строительство, 115-120
  таблица Локации удара, 40
  эффекты глушения, 47-48
Бег, 20
Без перемещения, 20
Битва Морских средств, 58
  таблица Критических попаданий, 59
  таблица Локации попадания, 59
Битва СВВП, 59
  водные гексы и СВВП, 27
Боеприпасы, 119-120
  взрыв, 16
  критические попадания в, 37
  сброс, 93
  ракетные, 141-144
  расход, 28
  эффекты температуры на, 48
Боевая броня, 62-63
  Клановские варианты, 63-66
  пехота в, 9-10
Болото, 84-85
Боковое движение СВВП, 57
Броня
  диаграмма, 10-11
  добавление, 119
  ремонт, 79-80
  транспортного средства, 128
Броня Ачилеус, 67
Броня Лонгинус, 69
Бросок сознания, 17
Бросок попадания, 32
Бросок навыка пилотирования, 16-17, 23-25

В

Вакуум, 85
Взрывчатые компоненты, 36
Внутренняя Сфера
  боевая броня, 66-71, 155
  боевая ценность оружия и оборудования, 156-157
  краткое описание, 5
  оружие и оборудование, 121-122
  таблица присвоения БатлМехов, 111-112
Внутренняя структура, 116
Высота, 11
  битва и, 26
  изменение, 18
  изменение, движение задним ходом, 18
  правила миниатюр, 100
  цель и физические атаки, 44
Воздушная подушка, 9, 58
Вода
  артиллерийское повреждение, 71
  битва и, 26
  движение в, 18, 20
  гексы, 12, 28
  мешающая, 27
  правила миниатюр, 97
  ройная атака и, 73
  стрельба из оружия и, 31
  температура и, 47
Водоизмещающие морские средства, 9
Воин
  данные, 11
  навыки, 15-16
  повреждение МехВоину, 16-17
  совершенствование навыков, 16
Враждебная среда, 83-85
Вращение башни 26
Выживание команды, 39
Выброска войск, 85-86

Г

Герметичность корпуса, 78, 91
Гравитация, высокая/низкая, 84
Грузовой отсек, 133-134
Гусеничные транспортные средства, 9
Густой лес. 12
  вмешивающийся, 27
  стрельба из оружия и, 31

Д–Е

Двигатель
  замена, 79-80
  критическое попадание в, 38
  рейтинг, 117-118
Движение, 18
  бросок навыка пилотирования, 23-25
  действия, 21
  дорожное покрытие и, 21-23
  лицевая сторона, 18
  миниатюры и, 98-100
  минимальное, 18
  направление, 18
  основные, 17
  под водой, 90
  складывание, 21
  способы, 19-21
  таблица Расхода движения, 19
  транспортных средств, 56-58
  эффекты здания на, 50-51
  эффекты температуры на, 47
Движение задним ходом, 18, 20
Движение морских средств, 58
Дорожное покрытие, 12, 21-23
Дороги, 12, 21-23
  правила миниатюр, 97-98
  СВВП и, 75
Дым, 13, 93
  заряды, 76
  правила миниатюр, 98

З

Здания, 13
  артиллерийское повреждение, 76
  бой внутри, 26, 51-53
  вмешивающиеся, 27
  вход, 51-52
  значение по умолчанию, 49
  конструктивный фактор, 49-50
  оружейные платформы, 53
  разрушение, 52-53
  складывание и, 21
  стрельба внутри, 51-52
  таблица Подвала, 52
  таблица модификаторов, 50
  таблица модификаторов движения, 50
  типы, 49-50
  уровни, 51
  эффекты движения внутри, 50-51
Зенитки, 87
Зонд, активный, 132

И

Игра, окончание, 103
Изменения в правилах, 160-162
Инферно, 141-142, 144

К

Катапультирование, 87
  таблица модификаторов, 87
Кланы
  оружие и оборудование, 122-123
  состав сил, 109
  таблица присвоения Батлмехов для, 113
Кластерные заряды, 130

Колесные транспортные средства, 9
Командно-детонируемые мины , 88
Компьютер наведения, 134
КомСтар, состав сил, 109
Критическое повреждение. 20, 36-39, 41
Критическое попадание
  Артемис IV, 132
  КЕЙС,135
  Нарк, 136-137
  XL двигатели, 148
  БатлМех, 36-39
  винтовка Гаусса, 133
  миомер тройной силы 136
  противоракетная система 138-139
  СВВП, 59
  таблица морских средств, 59
  таблица, на рекодшите, 10
  таблица транспортных средств, 58
  ферро-волоконная броня, 148
  Эндо-сталь, 148
  в гироскоп, 38
Крушение, СВВП, 57
Кубики, 13
КЕЙС (система раздельного хранения боеприпасов), 134

Л

Лазеры, 134-135
Ландшафт, 11-13
  движение по, 18
  вмешивающийся, 26-27
  модификаторы, 31
  покрытый льдом, 83-84
  правила миниатюр, 97-98
  таблица преобразования, 89
  таблица выбора мапшитов, 107
  гексагональный, 98
  частичное перекрытие от, 27
  укрепленные позиции, 93
Лед, 83-84
Лес, 12
  битва и, 26
  очистка, 89
Лежащий БатлМех, 32
  движение, 18
  повороты рук, 89-90
  ройная атака и, 73
  стрельба лежа, 32
  физические атаки по, 44
Линия видимости, 26-27
  под водой, 90
  правила миниатюр, 100-101
Лицевая сторона, 18-19
  поворот, 19
  таблица Направления после падения, 25
Локация попадания
  на рекордшите, 10
  таблица, 34
  и бой внутри зданий, 52
  и направление атаки, 34
  критическое попадание, 36
  определение, 34

М

МАСК (миомерной акселерации системный комплекс), 135
Мапшит, 11-13
Масштаб, 98
МехВоин, 15
  выживание, 39
  повреждение, 16
  таблица Сознания, 17
  эффекты температуры, 48
Меч, 41,135-136
Минные поля
  вибро-детонируемые, 88
  командно-детонируемые, 88
  обычные, 87
  очистка, 88
Миомер утроенной силы, 136
Множитель уровней опыта/навыков, 158
Модификатор движения атакующего, 30
Модификатор движения цели, 30-31
Модификатор минимального расстояния, 30
Модификатор множественных целей, 31-32
Модификаторы попадания, 30
Морские транспортные средства, 9
Мосты, 13
  движение по, 22
  максимальная грузоподъемность, 22
  правила миниатюр, 97-98

Н

Нарк ракетный радиомаяк, 136
Навыки, Воин, 15-16
Наземные транспортные средства, 9-10, 22
Настройка, 81-83
Неподвижная цель, 17, 32
Непрямой огонь, 88
Неровный ландшафт 12
Нижний Актуатор, 38
Нога
  атака, 72
  критическое попадание, 37
  оружие установленное в, 29
  повреждение, четырехногие БатлМехи, 95
  попадание, 36
  разрушение, 35
Ночной бой, 89

О

Огнемет, 138
ОмниМехи, 7, 120, 129
Омни транспортные средства, 126
Орудийные платформы, 53
Оружие, 121-123
  Внутренней Сферы, 121-122
  Кланов, 122-123
  критическое попадание в, 38
  стоимость, 151
Оружейная атака, 14-15
  арки стрельбы, 28-29
  бросок навыка пилотирования, 23
  под водой, 90-91
  расход боеприпасов, 28
  эффект температуры, 47
Очистка леса, 89

П

Падение, 16, 23, 25, 43, 45
  повреждение БатлМеху от, 25
  повреждение МехВоину от, 25
  правила миниатюр, 100
  ройная атака и, 73
  случайное от смещения, 45
  фаза оружейной атаки и 44
Перекрытие, частичное, 27, 31, 100
Переноска грузов, 89
Пехота, 61-71
  анти-БатлМех, 44, 72-73
  битва, 62-63
  боевые костюмы Внутренней Сферы, 66-71
  боеприпасы, 141
  бронированная, 62-63
  внутри здания, 51-52
  движение, 18, 19, 61-62
  движение атакующего и, 30
  уровни здания и, 51
  изменения возвышения, 18
  локация попадания, 34
  множественные цели и, 32
  погрузка и выгрузка, 61
  подразделения, 9
  рекордшит, 11
  складывание, 21, 100
  случайное падение на, 45
  стоимость, 150
  таблица модификаторов расстояния, 62
  таблица повреждения, 62
  таблица подразделений, 61
  транспорты, 61
  уничтожение, 39
Пешая пехота, 9
Пинок, 41-42, 160
Поверхностные морские средства, 9
Повороты рук, 89-90
Повреждение
  перенос, 35-36
  регистрация, 35
  решение, 35
Подвал, 53
  таблица, 52
Подводные действия
  атаки, 28, 90
  движение, 90
  линия видимости, 90
  оружие 90
  таблица подводного расстояния, 90
Подъем, 21
Пожар, 13
  случайный поджог, 92
  распространение, 92-93
  ройная атака и, 73
  специальный поджог, 92
  эффект от, 92
Правила специальных случаев, 72-95
Правила миниатюр
  подготовка миниатюр, 96-97
  подготовка ландшафта, 97-98
  преобразования правил, 98-102
Преграды, 100
Прицельный выстрел, 32, 34, 48, 160
Провалы, 12
Прожектора, 89
Противоракетная система, 138-139, 162
Противопехотные контейнеры, 138, 162
Проекторная Пушка Частиц, 138

Прыжок, 20-21
лед и, 84
пехота, 9
попадание в бедро и, 37
пункты температуры, 46
определение способностей, 118
эффекты на температуру, 46
Прыжковые двигатели, 129
Пульсирующие лазеры, 135
Пулемет, 139

Р

Радиаторы, 47, 112-113, 121, 139
Ракеты
заряды, 141-144
попадание, 32
установки, 139-141
Ракеты ближнего радиуса действия 34, 139
Ракеты ближнего радиуса действия Стрейк, 140
Ракеты дальнего радиуса действия, 139
непрямой огонь с Артемис, 132
непрямой огонь с C^3 компьютер, 146
локация попадания, 34
непрямой огонь, 88-89
Ракеты среднего радиуса действия, 34, 139
Расстояние, 30, 101
Редкий лес, 12
вмешивающийся, 27
стрельба из оружия и, 31
Ремонт, 77
диагностика и, 78
дополнительное время для, 81
сменные части для, 78-79
таблица Ремонта мастера, 82
техники и, 77-78
ускоренная работа, 81
частичный, 81
Ровный ландшафт, 12
Ройная атака, 72-73
таблица Локации попадания, 73
Руины, 14
РЭБ установка, 144-145

С

C^3 компьютер, 145-146
Сбор компонентов, 79
СВВП (Средства Вертикального Взлета и Посадки), 9, 21
артилерийское повреждение, 76
битва, 161
боковое движение, 57
взрыв, 57, 60
движение, 56-57
критическое попадание, 60
крушение, 57
повреждение двигателя, 59
разрушение винта, 59
таблица Локации попадания, 60
физическая атака против, 60
Складывание, 21, 43
анти-БатлМех пехота, 72
пехота, 61
правила миниатюр, 100
уровни здания и, 51
Скольжение, 22-23
Скрытые юниты, 72, 93
Сметающие атаки, лежа, 44
Совершенствование навыков, 16
Ставки, 109
Стоимость
БатлМеха, 149
оружие и оборудование, 151
пехоты, 149
ПротоМеха, 150
таблица скелета/мускулатуры, 79
транспортного средства, 150
Сторона гекса, 18
Стрельба из оружия
базовое число попадания, 30
модификаторы числа попадания, 30-32
Стрельба лежа, 32, 95
Строительство
БатлМеха, 115-120
критические слоты, 115-120
настройка, 81-83
транспортного средства, 126-128
ПротоМеха, 124-126
четырехногого БатлМеха, 95
Субмарины, 9
движение, 58
складывание, 21
СУЦ (система удаленного целеуказания), 146, 157-158
Сценарии
выбор мапшитов, 106-108
генерация юнитов, 108-109
выдвижение и отступление, 103
количество игроков, 103
общие правила, 103-104
установка, 103

Т

Таблица Среднего значения навыков, 16
Таблица Ядерных двигателей, 117
Таблица Полета снарядов, 75
Таблица локации попадания, 34
морских средств, 59
наземных транспортных средств, 58
ройной атаки, 72
четырехногих БатлМехов, 95
Таран, 42
Температура
и винтовка Гаусса, 133
и движение, 20
и инферно, 142
и модификаторы повреждения, 32
и прыжок, 20
и четырехногие БатлМехи, 95
пункты, 46-47
регистрация наращивания, 47
таблица пунктов, 47
фаза, 15
эффекты от, 47-48
Температура, экстремальная, 83
Техник
принадлежность, 77
специализация, 77-78
таблица навыка, 77
Технологическая база, 115
Толчок, 41
Топор, 41, 148
Торпеды, 90, 141
Торс
поворот, 26, 95
попадание, 36-37
разрушение, 35
Транспортные средства, 56-60
КЕЙС,134
бросок навыка пилотирования, 23
вращение башни, 26, 29
движение, 18, 56-60
изменение уровня возвышения, 18
локация попадания, 58
критическое попадание в, 36, 58
огнемет, 138
падение в подвал, 53
повреждение, 35
пространственные ограничения, 126
радиаторы, 139
регистрация повреждения, 35
рекордшит, 11
скольжение, 22
случайное падение на, 45
смещение юнита, 45
стоимость, 150
строительство, 126-128
таблица Локации попадания, 58
таран, 42
температура и, 46
разрушение,39
уровни здания и, 51
Трофеи, 38, 129
Турели, 53
Тяжелые лазеры, 135

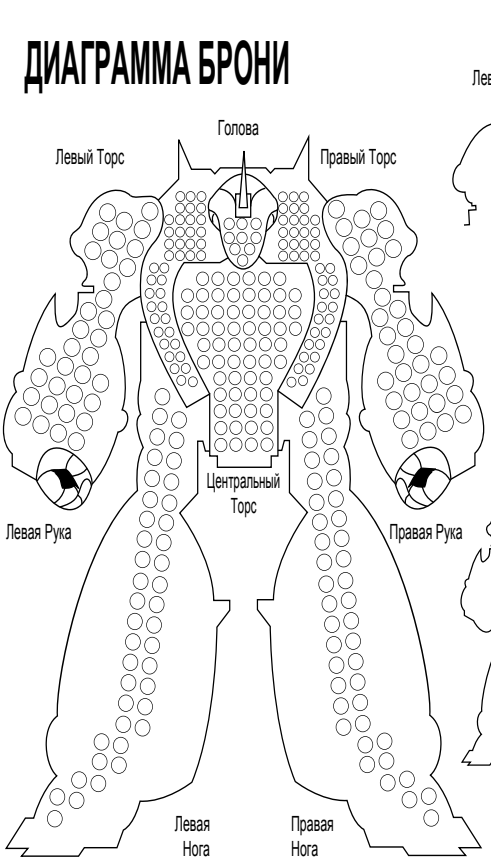
У–Ю

Удар, 40
Укладывание на землю, 21
Уровень навыка стрельбы, 15
Уровень навыков по умолчанию 15-16
Уровень опыта, 114
Ферро-волоконная броня, 148
Физические атаки, 15, 39-45
бросок навыка пилотирования, 23
множественные цели, 32
Фишки, 12
XL двигатели, 148
Ходьба, 20
Холмы
вмешивающиеся, 27
правила миниатюр, 97
таран, 42
Частичное перекрытие, 27, 31
Четырехногие БатлМехи, 93-95
Шкала температуры, 10, 15
Эндо сталь, 116, 148
Энергетическое оружие, 121
Эрроу IV ракетная артиллерийская система, 76-77,132-133
Эффект домино, 21, 45
Юнит, 7
выбор, 108-114
мешающие, 27
неравное количество, 15
разрушение, 39
смещение, 45

BATTLETECH®

РЕКОРДШИТ БАТЛМЕХА

ДИАГРАММА БРОНИ



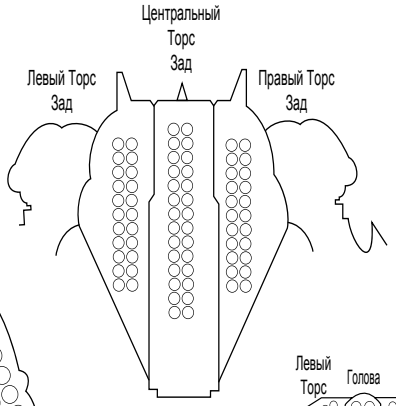
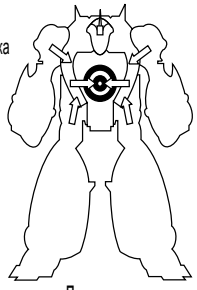


Диаграмма Переноса Повреждения



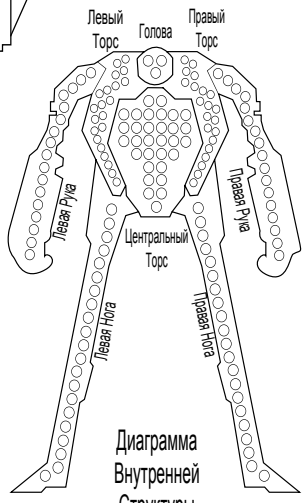


Диаграмма Внутренней Структуры

ДАННЫЕ МЕХА

Тип: _____ Тоннаж: _____

Пункты Движения: Технологическая База:

Ходьба: _____ ☐ Клан

Бег: _____

Прыжок: _____ ☐ Внутренняя Сфера

Список оружия

Тип	Локация	Темп.	Поврежд.	Мин.	Короткое	Среднее	Длинное

Всего радиаторов: ( )

○○○○○○○○○○○○○○○○ Одиночные ☐

○○○○○○○○○○○○○○○○ Двухконтурные ☐

Автокатапультирование

☐ Включено ☐ Выключено

ДАННЫЕ ВОИНА

Имя: _____

Навык стрельбы: _____ Навык пилотирования: _____

Повреждение	1	2	3	4	5	6
Число сознания	3	5	7	10	11	Смерть

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Левая Рука

1-3
1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ладони
5. _____
6. _____

4-6
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Левый Торс

1-3
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

4-6
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Левая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. _____
6. _____

Голова

1. Жизнеобеспечение
2. Сенсоры
3. Кокпит
4. _____
5. Сенсоры
6. Жизнеобеспечение

Центральный Торс

1-3
1. Двигатель
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Гироскоп
5. Гироскоп
6. Гироскоп

4-6
1. Гироскоп
2. Двигатель
3. Двигатель
4. Двигатель
5. _____
6. _____

Двигатель ○○○
Гироскоп ○○
Сенсор ○○
Жизнеобеспечение ○

Боевая Ценность _____
Стоимость _____

Правая Рука

1-3
1. Актуатор Плеча
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ладони
5. _____
6. _____

4-6
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Правый Торс

1-3
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

4-6
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Правая Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. _____
6. _____

ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ

Температура Перегрева ☐

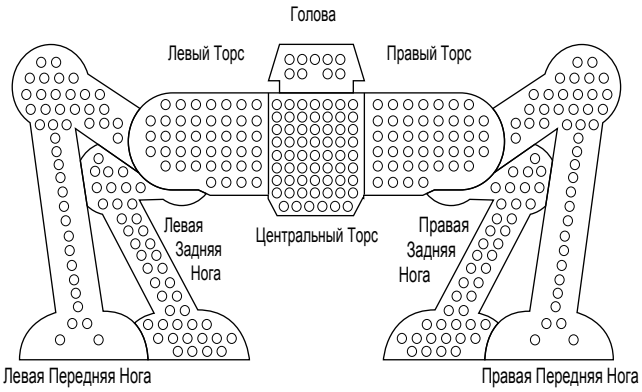
30	Глушение
29	
28	Взрыв боекомплекта, избежание при 8+
27	
26	Глушение, избежание при 10+
25	-5 Пунктов Движения
24	+4 Модификатор стрельбы
23	Взрыв боекомплекта, избежание при 6+
22	Глушение, избежание при 8+
21	
20	-4 Пункта Движения
19	Взрыв боекомплекта, избежание при 4+
18	Глушение, избежание при 6+
17	+3 Модификатор стрельбы
16	
15	-3 Пункта Движения
14	Глушение, избежание при 4+
13	+2 Модификатор стрельбы
12	
11	
10	-2 Пункта Движения
09	
08	+1 Модификатор стрельбы
07	
06	
05	-1 Пункт Движения
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH зарегистрированная торговая марка компании ВизКидс LLC. Право на копию 2003. Разрешено копирование для личного использования.

BATTLETECH®

РЕКОРДШИТ ЧЕТЫРЕХНОГОГО БАТЛМЕХА

ДИАГРАММА БРОНИ



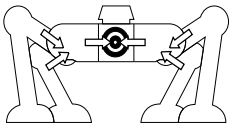
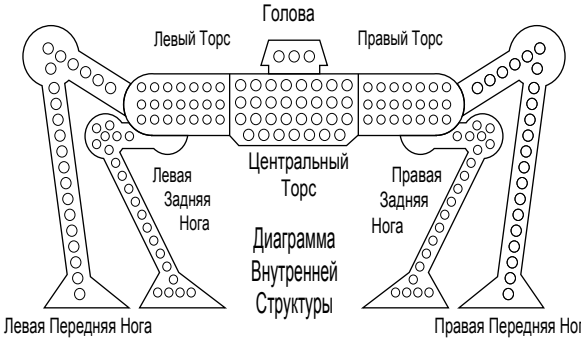
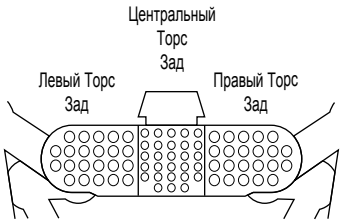


Диаграмма Переноса Повреждения





ДАННЫЕ МЕХА

Тип: _____ Тоннаж: _____

Пункты Движения: Технологическая База:

Ходьба: _____ ☐ Клан

Бег: _____

Прыжок: _____ ☐ Внутренняя Сфера

Список оружия

Тип	Локация	Темп.	Повреж.	Мин.	Короткое	Среднее	Длинное

Всего радиаторов: ( )

○○○○○○○○○○○○○○○○ Одиночные ☐

○○○○○○○○○○○○○○○○ Двухконтурные ☐

Автокатапультирование

☐ Включено ☐ Выключено

ДАННЫЕ ВОИНА

Имя: _____

Навык стрельбы: _____ Навык пилотирования: _____

Повреждение	1	2	3	4	5	6
Число сознания	3	5	7	10	11	Смерть

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Левая Передняя Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. _____
6. _____

Голова

1. Жизнеобеспечение
2. Сенсоры
3. Кокпит
4. _____
5. Сенсоры
6. Жизнеобеспечение

Правая Передняя Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. _____
6. _____

Левый Торс

1-3	1.	_____
	2.	_____
	3.	_____
	4.	_____
	5.	_____
	6.	_____
4-6	1.	_____
	2.	_____
	3.	_____
	4.	_____
	5.	_____
	6.	_____

Центральный Торс

1-3	1.	Двигатель
	2.	Двигатель
	3.	Двигатель
	4.	Гироскоп
	5.	Гироскоп
	6.	Гироскоп
4-6	1.	Гироскоп
	2.	Двигатель
	3.	Двигатель
	4.	Двигатель
	5.	_____
	6.	_____

Правый Торс

1-3	1.	_____
	2.	_____
	3.	_____
	4.	_____
	5.	_____
	6.	_____
4-6	1.	_____
	2.	_____
	3.	_____
	4.	_____
	5.	_____
	6.	_____

Левая Задняя Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. _____
6. _____

Двигатель ○○○

Гироскоп ○○

Сенсор ○○

Жизнеобеспечение ○

Боевая Ценность _____

Стоимость _____

Правая Задняя Нога

1. Актуатор Бедра
2. Верхний Актуатор
3. Нижний Актуатор
4. Актуатор Ступни
5. _____
6. _____

ШКАЛА ТЕМПЕРАТУРЫ

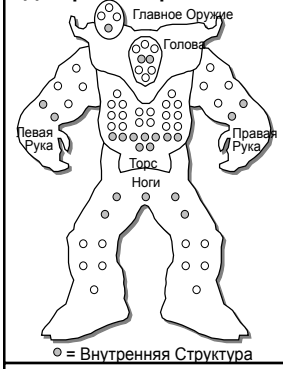
Температура Перегрева ☐

30	Глушение
29	
28	Взрыв боекомплекта, избежание при 8+
27	
26	Глушение, избежание при 10+
25	-5 Пунктов Движения
24	+4 Модификатор стрельбы
23	Взрыв боекомплекта, избежание при 6+
22	Глушение, избежание при 8+
21	
20	-4 Пункта Движения
19	Взрыв боекомплекта, избежание при 4+
18	Глушение, избежание при 6+
17	+3 Модификатор стрельбы
16	
15	-3 Пункта Движения
14	Глушение, избежание при 4+
13	+2 Модификатор стрельбы
12	
11	
10	-2 Пункта Движения
09	
08	+1 Модификатор стрельбы
07	
06	
05	-1 Пункт Движения
04	
03	
02	
01	
00	

BATTLETECH зарегистрированная торговая марка компании ВизКидс LLC. Право на копию 2003. Разрешено копирование для личного использования.

BATTLETECH® РЕКОРДШИТ ПРОТОМЕХА

Диаграмма Брони



○ = Внутренняя Структура

Тип ПротоМеха_____ **Тоннаж** _____ **ПД Ходьбы/Бега/Прыжка:** _/ _/ _/ **Стрельба**_____

Локация Попадания и Критические Повреждения

2D6	ЛОКАЦИЯ	1е ПОПАДАНИЕ	2е ПОПАДАНИЕ	3е ПОПАДАНИЕ
2	Главное оружие			
4	Правая Рука	☐ +1 к попаданию	☐ Правая Рука уничтожена	
5,9	Ноги	☐ -1 к ходьбе	☐ 1/2 ПД ходьбы	☐ нет движения
6,7,8	Торс	☐ -1 прыжку*	☐ 1/2 прыжка*	☐ ПротоМех уничтожен
10	Левая Рука	☐ +1 к попаданию	☐ Левая Рука уничтожена	
12	Голова	☐ +1 к попаданию	☐ +2 к попаданию; нет выстрелов на дальнем расстоянии	

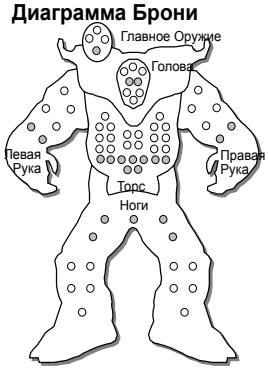
*** бросок 1D6:**
1-2, Уничтожено оружие А Торса; 3-4, Уничтожено оружие В Торса

Список Оружия

ЛОКАЦИЯ	ТИП	ПОВР.	МИН.	К	С	Д
Главное оружие						
Правая Рука						
Левая Рука						
Торс А						
Торс В						
Заряды:						

Повреждение пилота	1	2	3	4	5	6
Сознание #	3+	5+	7+	10+	11+	Смерть

Диаграмма Брони



○ = Внутренняя Структура

Тип ПротоМеха_____ **Тоннаж** _____ **ПД Ходьбы/Бега/Прыжка:** _/ _/ _/ **Стрельба**_____

Локация Попадания и Критические Повреждения

2D6	ЛОКАЦИЯ	1е ПОПАДАНИЕ	2е ПОПАДАНИЕ	3е ПОПАДАНИЕ
2	Главное оружие			
4	Правая Рука	☐ +1 к попаданию	☐ Правая Рука уничтожена	
5,9	Ноги	☐ -1 к ходьбе	☐ 1/2 ПД ходьбы	☐ нет движения
6,7,8	Торс	☐ -1 прыжку*	☐ 1/2 прыжка*	☐ ПротоМех уничтожен
10	Левая Рука	☐ +1 к попаданию	☐ Левая Рука уничтожена	
12	Голова	☐ +1 к попаданию	☐ +2 к попаданию; нет выстрелов на дальнем расстоянии	

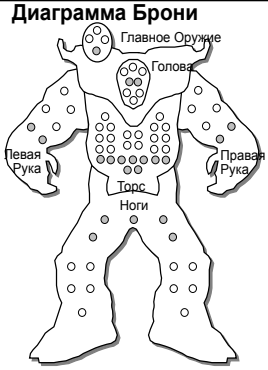
*** бросок 1D6:**
1-2, Уничтожено оружие А Торса; 3-4, Уничтожено оружие В Торса

Список Оружия

ЛОКАЦИЯ	ТИП	ПОВР.	МИН.	К	С	Д
Главное оружие						
Правая Рука						
Левая Рука						
Торс А						
Торс В						
Заряды:						

Повреждение пилота	1	2	3	4	5	6
Сознание #	3+	5+	7+	10+	11+	Смерть

Диаграмма Брони



○ = Внутренняя Структура

Тип ПротоМеха_____ **Тоннаж** _____ **ПД Ходьбы/Бега/Прыжка:** _/ _/ _/ **Стрельба**_____

Локация Попадания и Критические Повреждения

2D6	ЛОКАЦИЯ	1е ПОПАДАНИЕ	2е ПОПАДАНИЕ	3е ПОПАДАНИЕ
2	Главное оружие			
4	Правая Рука	☐ +1 к попаданию	☐ Правая Рука уничтожена	
5,9	Ноги	☐ -1 к ходьбе	☐ 1/2 ПД ходьбы	☐ нет движения
6,7,8	Торс	☐ -1 прыжку*	☐ 1/2 прыжка*	☐ ПротоМех уничтожен
10	Левая Рука	☐ +1 к попаданию	☐ Левая Рука уничтожена	
12	Голова	☐ +1 к попаданию	☐ +2 к попаданию; нет выстрелов на дальнем расстоянии	

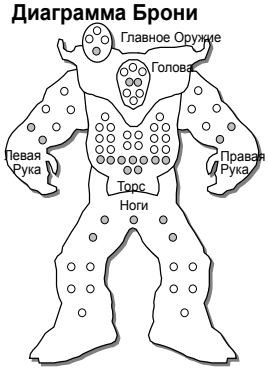
*** бросок 1D6:**
1-2, Уничтожено оружие А Торса; 3-4, Уничтожено оружие В Торса

Список Оружия

ЛОКАЦИЯ	ТИП	ПОВР.	МИН.	К	С	Д
Главное оружие						
Правая Рука						
Левая Рука						
Торс А						
Торс В						
Заряды:						

Повреждение пилота	1	2	3	4	5	6
Сознание #	3+	5+	7+	10+	11+	Смерть

Диаграмма Брони



○ = Внутренняя Структура

Тип ПротоМеха_____ **Тоннаж** _____ **ПД Ходьбы/Бега/Прыжка:** _/ _/ _/ **Стрельба**_____

Локация Попадания и Критические Повреждения

2D6	ЛОКАЦИЯ	1е ПОПАДАНИЕ	2е ПОПАДАНИЕ	3е ПОПАДАНИЕ
2	Главное оружие			
4	Правая Рука	☐ +1 к попаданию	☐ Правая Рука уничтожена	
5,9	Ноги	☐ -1 к ходьбе	☐ 1/2 ПД ходьбы	☐ нет движения
6,7,8	Торс	☐ -1 прыжку*	☐ 1/2 прыжка*	☐ ПротоМех уничтожен
10	Левая Рука	☐ +1 к попаданию	☐ Левая Рука уничтожена	
12	Голова	☐ +1 к попаданию	☐ +2 к попаданию; нет выстрелов на дальнем расстоянии	

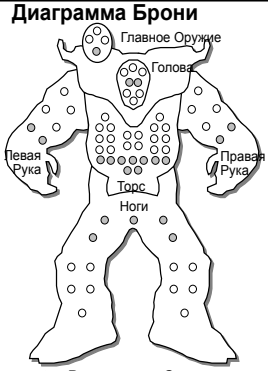
*** бросок 1D6:**
1-2, Уничтожено оружие А Торса; 3-4, Уничтожено оружие В Торса

Список Оружия

ЛОКАЦИЯ	ТИП	ПОВР.	МИН.	К	С	Д
Главное оружие						
Правая Рука						
Левая Рука						
Торс А						
Торс В						
Заряды:						

Повреждение пилота	1	2	3	4	5	6
Сознание #	3+	5+	7+	10+	11+	Смерть

Диаграмма Брони



○ = Внутренняя Структура

Тип ПротоМеха_____ **Тоннаж** _____ **ПД Ходьбы/Бега/Прыжка:** _/ _/ _/ **Стрельба**_____

Локация Попадания и Критические Повреждения

2D6	ЛОКАЦИЯ	1е ПОПАДАНИЕ	2е ПОПАДАНИЕ	3е ПОПАДАНИЕ
2	Главное оружие			
4	Правая Рука	☐ +1 к попаданию	☐ Правая Рука уничтожена	
5,9	Ноги	☐ -1 к ходьбе	☐ 1/2 ПД ходьбы	☐ нет движения
6,7,8	Торс	☐ -1 прыжку*	☐ 1/2 прыжка*	☐ ПротоМех уничтожен
10	Левая Рука	☐ +1 к попаданию	☐ Левая Рука уничтожена	
12	Голова	☐ +1 к попаданию	☐ +2 к попаданию; нет выстрелов на дальнем расстоянии	

*** бросок 1D6:**
1-2, Уничтожено оружие А Торса; 3-4, Уничтожено оружие В Торса

Список Оружия

ЛОКАЦИЯ	ТИП	ПОВР.	МИН.	К	С	Д
Главное оружие						
Правая Рука						
Левая Рука						
Торс А						
Торс В						
Заряды:						

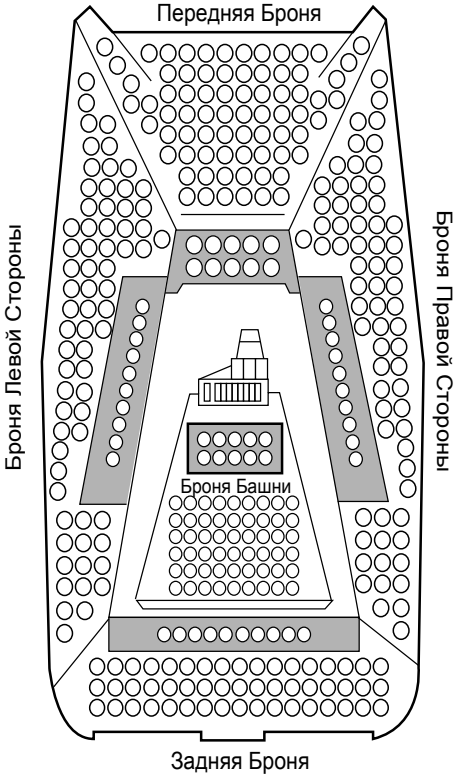
Повреждение пилота	1	2	3	4	5	6
Сознание #	3+	5+	7+	10+	11+	Смерть

BATTLETECH зарегистрированная торговая марка компании ВизКидс LLC. Право на копию 2003. Разрешено копирование для личного использования.

BATTLETECH®

РЕКОРДШИТ НАЗЕМНОГО ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

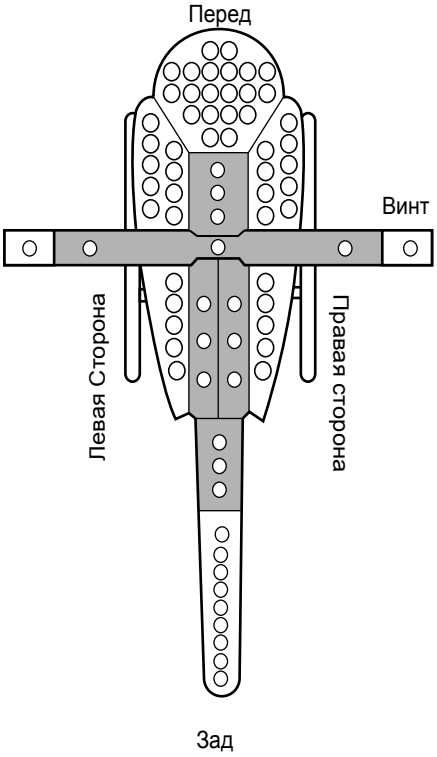
Тип юнита:			Навык Вождения:
Тип движения:	Сред. ПД:	Максим. ПД:	Навык Стрельбы:
Тоннаж:			**Оружие и боекомплект**
Рейтинг Двиг.: Тоннаж:	Ядерный ☐	ДВС ☐	
Тоннаж Контроля:	Подъемное оборуд.:		
Усилитель мощн.:	Радиаторы:		
Внутренняя Структура:			
Башня:			
Тоннаж брони:	Пункты брони:		
Перед:			
Лев./Прав. сторна:	/		
Зад:			
Башня:			



BATTLETECH®

РЕКОРДШИТ С.В.В.П.

Тип юнита:			Навык Вождения:		
Тип движения: СВВП	Сред. ПД:	Максим. ПД:	Навык Стрельбы:		
Тоннаж:			**Оружие и боекомплект**	Ход	Высота
Рейтинг Двиг.: Тоннаж:	Ядерный ☐	ДВС ☐		1	
Тоннаж Контроля:	Подъемное оборуд.:			2	
Усилитель мощн.:	Радиаторы:			3	
Внутренняя Структура:				4	
				5	
Тоннаж брони:	Пункты брони:			6	
Перед:				7	
Лев./Прав. сторна:	/			8	
Зад:				9	
Винт:				10	

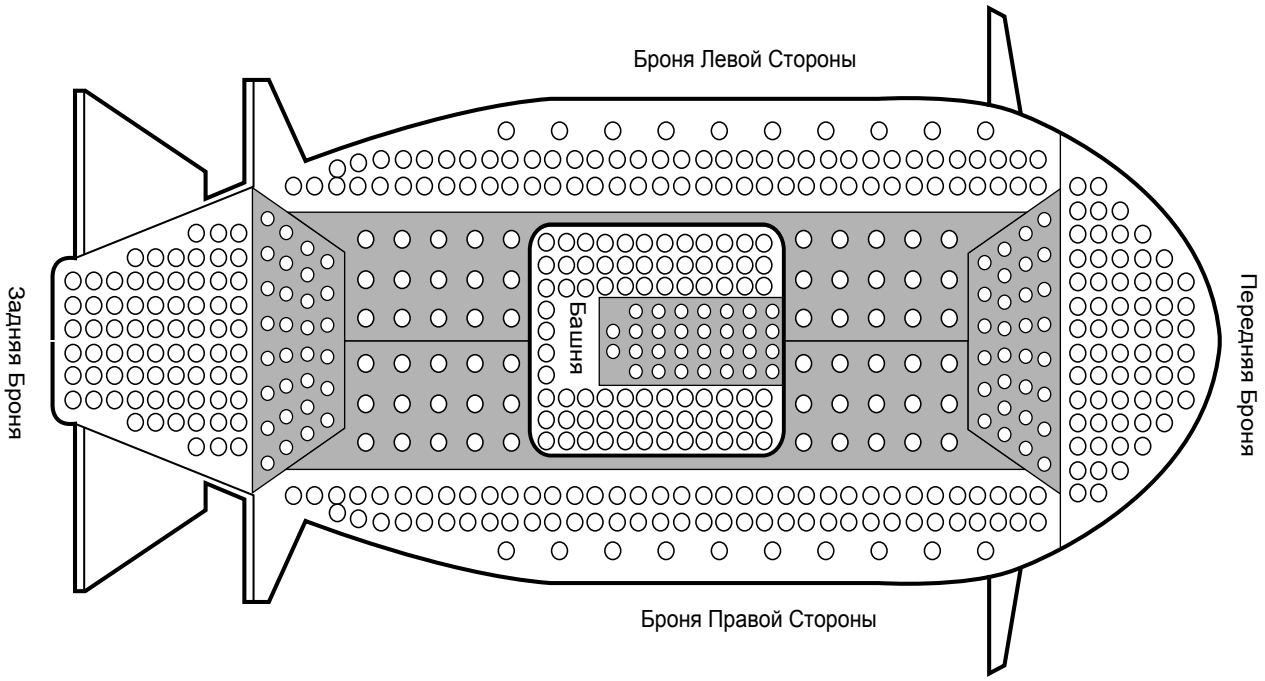


BATTLETECH зарегистрированная торговая марка компании ВизКидс LLC. Право на копию 2003. Разрешено копирование для личного использования.

BATTLETECH®

РЕКОРДШИТ МОРСКОГО ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

Тип юнита:			Навык Вождения:		
Тип движения:	Сред. ПД:	Максим. ПД:	Навык Стрельбы:		
Тоннаж:			**Оружие и боекомплект**	Ход	Глубина
Рейтинг Двиг.: Тоннаж:	Ядерный ☐	ДВС ☐		1	
Тоннаж Контроля:	Оборудование подъема/спуска:			2	
Усилитель мощн.:	Радиаторы:			3	
Внутренняя Структура:				4	
				5	
Тоннаж брони:	Пункты брони:			6	
Перед:				7	
Лев./Прав. сторна:	/			8	
Зад:				9	
Башня:				10	
				11	
				12	
				13	
				14	



BATTLETECH зарегистрированная торговая марка компании ВизКидс LLC. Право на копию 2003. Разрешено копирование для личного использования.

BATTLETECH®

ФОРМА РЕКОРДШИТА БОЕВОЙ БРОНИ

НОМЕР ЗВЕЗДЫ ____

НОМЕР ЗВЕЗДЫ ____

НОМЕР ТОЧКИ 1
ТИП _____

	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00
1																
2																
3																
4																
5																

ОРУЖИЕ ТИП А _____
ОРУЖИЕ ТИП В _____
☐ ЗАРЯД 1 ЗАРЯД 2 ☐

НОМЕР ТОЧКИ 2
ТИП _____

	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00
1																
2																
3																
4																
5																

ОРУЖИЕ ТИП А _____
ОРУЖИЕ ТИП В _____
☐ ЗАРЯД 1 ЗАРЯД 2 ☐

НОМЕР ТОЧКИ 3
ТИП _____

	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00
1																
2																
3																
4																
5																

ОРУЖИЕ ТИП А _____
ОРУЖИЕ ТИП В _____
☐ ЗАРЯД 1 ЗАРЯД 2 ☐

НОМЕР ТОЧКИ 4
ТИП _____

	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00
1																
2																
3																
4																
5																

ОРУЖИЕ ТИП А _____
ОРУЖИЕ ТИП В _____
☐ ЗАРЯД 1 ЗАРЯД 2 ☐

НОМЕР ТОЧКИ 5
ТИП _____

	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01	00
1																
2																
3																
4																
5																

ОРУЖИЕ ТИП А _____
ОРУЖИЕ ТИП В _____
☐ ЗАРЯД 1 ЗАРЯД 2 ☐

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЯ РАКЕТ БРОНИРОВАННОЙ ПЕХОТЫ

Результат броска (2D6)	Действующие солдаты (Количество выстреленных ракет)				
1	(2)	2 (4)	3 (6)	4 (8)	5 (10)
2	1	1	2	2	3
3	1	2	2	3	3
4	1	2	3	3	4
5	1	2	3	4	6
6	1	2	4	4	6
7	1	3	4	5	6
8	2	3	4	5	6
9	2	3	5	6	8
10	2	3	5	7	8
11	2	4	6	8	10
12	2	4	6	8	10

ТАБЛИЦА АТАКИ БРОНИРОВАННОЙ ПЕХОТЫ

Результат броска (2D6)	Действующие солдаты				
	1	2	3	4	5
2	1	1	1	1	1
3	1	1	1	2	2
4	1	1	2	2	2
5	1	1	2	2	3
6	1	1	2	2	3
7	1	2	2	3	3
8	1	2	2	3	4
9	1	2	3	3	4
10	1	2	3	4	4
11	1	2	3	4	5
12	1	2	3	4	5

ТАБЛИЦА АТАКИ НОГ

Действующие солдаты	Базовое число попадания
4-5	4
3	7
2	10
1	12
-	Атака невозможна

ТАБЛИЦА РОЙНОЙ АТАКИ

Действующие солдаты	Базовое число попадания
4-5	7
1-3	10
-	Атака невозможна

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЯ РОЙНОЙ АТАКИ

Результат броска (2D6)	Локация	Результат броска (2D6)	Локация
2	Голова	7	Перед Центр. Торс
3	Зад Центр. Торс	8	Левая Рука
4	Зад Правый Торс	9	Перед Левый Торс
5	Перед Правый Торс	10	Зад Левый Торс
6	Правая Рука	11	Зад Центр. Торс
		12	Голова

BATTLETECH зарегистрированная торговая марка компании ВизКидс LLC. Право на копию 2003. Разрешено копирование для личного использования.

BATTLETECH©

РЕКОРДШИТ ПЕХОТЫ

Здесь начинается взвод Кланов ▼ ▼ Здесь начинается прыжковый взвод Внутренней Сферы

	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Винтовки	7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
Пулеметы или Огнеметы	10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1
Лазеры или РБД	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1

Здесь начинается взвод Кланов ▼ ▼ Здесь начинается прыжковый взвод Внутренней Сферы

	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Винтовки	7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
Пулеметы или Огнеметы	10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1
Лазеры или РБД	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1

Здесь начинается взвод Кланов ▼ ▼ Здесь начинается прыжковый взвод Внутренней Сферы

	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Винтовки	7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
Пулеметы или Огнеметы	10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1
Лазеры или РБД	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1

Здесь начинается взвод Кланов ▼ ▼ Здесь начинается прыжковый взвод Внутренней Сферы

	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Винтовки	7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
Пулеметы или Огнеметы	10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1
Лазеры или РБД	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1

Здесь начинается взвод Кланов ▼ ▼ Здесь начинается прыжковый взвод Внутренней Сферы

	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Винтовки	7	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1
Пулеметы или Огнеметы	10	9	9	8	8	8	7	7	7	6	6	6	5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1
Лазеры или РБД	14	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	9	8	8	7	7	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1

ТАБЛИЦА АТАКИ НОГ

Солдат во взводе	Базовое число попадания
28-22	4
21-16	7
15-10	10
9-5	12
4-1	Атака невозможна

ТАБЛИЦА РОЙНОЙ АТАКИ

Солдат во взводе	Базовое число попадания
28-22	7
21-16	10
15-1	Атака невозможна

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ РОЙНОЙ АТАКИ

Результат (2D6)	Локация
2	Голова
3	Зад Центральный Торс
4	Зад Правый Торс
5	Перед Правый Торс
6	Правая Рука
7	Перед Центральный Торс
8	Левая Рука
9	Перед Левый Торс
10	Зад Левый Торс
11	Зад Центральный Торс
12	Голова

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ РАССТОЯНИЯ ПЕХОТЫ

Тип Оружия	Модификатор попадания (расстояние в гексах)						
	0	1	2	3	4	5	6
Винтовки	-2	0	+2	—	—	—	—
Пулемет	-2	0	+2	+4	—	—	—
Огнемет	-1	0	+2	—	—	—	—
Лазер	-2	0	+2	+4	—	—	—
РБД	-1	0	0	+2	+2	+4	+4

BATTLETECH зарегистрированная торговая марка компании ВизКидс LLC. Право на копию 2003. Разрешено копирование для личного использования.

ТАБЛИЦА ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

	Повреждение			Расстояние			Тоннаж		Боекомплект	Английское
Тип	**Температура**		**Минимум**	**Короткое**	**Среднее**	**Длинное**		**Крит. слоты**	**в тонне**	**Название**
Энергетическое оружие										
УД Большой лазер	12	8	—	1-7	8-14	15-19	5	2	—	ER Large Laser
УД Средний лазер	5	5	—	1-4	5-8	9-12	1	1	—	ER Medium Laser
УД Малый лазер	2	3	—	1-2	3-4	5	0.5	1	—	ER Small Laser
Огнемет	3	2	—	1	2	3	1	1	—	Flamer
Большой лазер	8	8	—	1-5	6-10	11-15	5	2	—	Large Laser
Средний лазер	3	5	—	1-3	4-6	7-9	1	1	—	Medium Laser
Малый лазер	1	3	—	1	2	3	0.5	1	—	Small Laser
ППЧ	10	10	3	1-6	7-12	13-18	7	3	—	PPC
УД ППЧ	15	10	—	1-7	8-14	15-23	7	3	—	ERPPC
Пульс. Большой лазер	10	9	—	1-3	4-7	8-10	7	2	—	Pulse Laser (Large)
Пульс. Средний лазер	4	6	—	1-2	3-4	5-6	2	1	—	Pulse Laser (Medium)
Пульс. Малый лазер	2	3	—	1	2	3	1	1	—	Pulse Laser (Small)
Баллистическое оружие										
АвтоПушка/2	1	2	4	1-8	9-16	17-24	6	1	45	Autocannon/2
АвтоПушка/5	1	5	3	1-6	7-12	13-18	8	4	20	Autocannon/5
АвтоПушка/10	3	10	—	1-5	6-10	11-15	12	7	10	Autocannon/10
АвтоПушка/20	7	20	—	1-3	4-6	7-9	14	10	5	Autocannon/20
Тяжелая винтовка Гаусса	2	25/20/10*	4	1-6	7-13	14-20	18	11	4	Heavy Gauss Rifle
Винтовка Гаусса	1	15	2	1-7	8-15	16-22	15	7	8	Gauss Rifle
Легкая винтовка Гаусса	1	8	3	1-8	9-17	18-25	12	5	16	Light Gauss Rifle
ЛБ 2-Х АП	1	2	4	1-9	10-18	19-27	6	4	45	LB 2-X AC
ЛБ 5-Х АП	1	5	3	1-7	8-14	15-21	8	5	20	LB 5-X AC
ЛБ 10-Х АП	2	10	—	1-6	7-12	13-18	11	6	10	LB 10-X AC
ЛБ 20-Х АП	6	20	—	1-4	5-8	9-12	14	11	5	LB 20-X AC
Огнемет (тр.средства)	3	2	—	1	2	3	0,5	1	20	Flamer (Vehicle)
Противоракетная система	1	*	—	—	—	—	0,5	1	12	Anti-Missile System
Пулемет	0	2	—	1	2	3	0,5	1	200	Machine Gun
Роторная АП/2	1	2	—	1-6	7-12	13-18	8	3	45	Rotary AC/2
Роторная АП/5	1	5	—	1-5	6-10	11-15	10	6	20	Rotary AC/5
Ультра АП/2	1	2	3	1-8	9-17	18-25	7	3	45	Ultra AC/2
Ультра АП/5	1	5	2	1-6	7-13	14-20	9	5	20	Ultra AC/5
Ультра АП/10	4	10	—	1-6	7-12	13-18	13	7	10	Ultra AC/10
Ультра АП/20	8	20	—	1-3	4-7	8-10	15	10	5	Ultra AC/20
Ракетное оружие										
РБД 2	2	2 за ракету	—	1-3	4-6	7-9	1	1	50	SRM 2
РБД 4	3	2 за ракету	—	1-3	4-6	7-9	2	1	25	SRM 4
РБД 6	4	2 за ракету	—	1-3	4-6	7-9	3	2	15	SRM 6
РДД 5	2	1 за ракету	6	1-7	8-14	15-21	2	1	24	LRM 5
РДД 10	4	1 за ракету	6	1-7	8-14	15-21	5	2	12	LRM 10
РДД 15	5	1 за ракету	6	1-7	8-14	15-21	7	3	8	LRM 15
РДД 20	6	1 за ракету	6	1-7	8-14	15-21	10	5	6	LRM 20
РСД 10	4	1 за ракету	—	1-3	4-8	9-15	3	2	24	MRM 10
РСД 20	6	1 за ракету	—	1-3	4-8	9-15	7	3	12	MRM 20
РСД 30	10	1 за ракету	—	1-3	4-8	9-15	10	5	8	MRM 30
РСД 40	12	1 за ракету	—	1-3	4-8	9-15	12	7	6	MRM 40
Ракетная установка 10	3	10	—	1-5	6-11	12-18	0,5	1	—	Rocket Launcher 10
Ракетная установка 15	4	15	—	1-4	5-9	10-15	1,0	2	—	Rocket Launcher 15
Ракетная установка 20	5	20	—	1-3	4-6	7-9	1,5	3	—	Rocket Launcher 20
Ракетный маяк Нарк	0	*	—	1-3	4-6	7-9	3	2	6	Narc Missile Beacon
Улучшенная пусковая установка Нарк	0	*	—	1-4	5-9	10-15	5	3	4	Improved Narc Beacon
Стрейк РБД 2	2	*	—	1-3	4-6	7-9	1,5	1	50	Streak SRM 2
Стрейк РБД 4	3	*	—	1-3	4-6	7-9	3	1	25	Streak SRM 4
Стрейк РБД 6	4	*	—	1-3	4-6	7-9	4,5	2	15	Streak SRM 6
*Артиллерийское оружие**					*Максимум (в мапшитах)*					
Эрроу IV	10	20/10 *	—	—	—	5	15	15	5	Arrow IV
Лонг Том	20	20/10*	—	—	—	20	30	30	5	Long Tom
Снайпер	10	10/5*	—	—	—	12	20	20	10	Sniper
Тампер	6	5/2*	—	—	—	14	15	15	20	Thumper
*Другое оборудование**										
Активный зонд Бигл	—	—	—	—	—	4	1,5	2	—	Beagle Active Probe
Артемис IV СУО	—	—	—	—	—	—	1	1	—	Artemis IV FCS
Двухконтурный радиатор	-2	—	—	—	—	—	1	3	—	Double Heat Sink
КЕЙС	—	—	—	—	—	—	0,5	1	—	CASE
Компьютер наведения	—	—	—	—	—	—	*	*	—	Targeting Computer
МАСК	—	—	—	—	—	—	**	**	—	MASC
Меч	0	*	—	—	—	—	*	*	—	Sword
Миомер утроенной силы	*	—	—	—	—	—	0	6	—	Triple-Strength Myomer
Противопехотный конт.	0	*	—	—	—	—	0,5	1	—	Anti Personnel Pod
Радиатор	-1	—	—	—	—	—	1	1	—	Heat Sink
C^3 компьютер (мастер)	0	—	—	—	—	—	5	5	—	C^3 Computer (Master)
C^3 (слейв)	—	—	—	—	—	—	1	1	—	C^3 Slave
СУЦ	0	—	—	1-5	6-9	10-15	1	1	—	TAG
Топор	0	*	—	—	—	—	***	***	—	Hatchet
Улучшенный C^3 компьютер	0	—	—	—	—	—	2,5	2	—	Improved C^3 computer
Установка РЭБ Гардиан	—	—	—	—	—	6	1,5	2	—	Guardian ECM Suite

*Смотри специальные правила для этого оборудования
**Тоннаж Меха разделить на 20
***Тоннаж Меха разделить на 15

ТАБЛИЦА ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ КЛАНОВ

Тип	Повреждение Температура	Минимум	Расстояние Короткое	Среднее	Длинное	Тоннаж Крит. слоты		Боекомплект в тонне	Английское Название
Энергетическое оружие									
УД большойлазер	12	10	—	1-8	9-15	16-25	4	1	—	ER Laser (Large)
УД средний лазер	5	7	—	1-5	6-10	11-15	1	1	—	ER Laser (Medium)
УД малый лазер	2	5	—	1-2	3-4	5-6	0,5	1	—	ER Laser (Small)
УД микро лазер	1	2	—	1	2	3-4	0,25	1	—	ER Laser (Micro)
Тяж. большой лазер	18	16	—	1-5	6-10	11-15	4	3	—	Heavy Laser (Large)
Тяж. средний лазер	7	10	—	1-3	4-6	7-9	1	2	—	Heavy Laser (Medium)
Тяж. малый лазер	3	6	—	1	2	3	0,5	1	—	Heavy Laser (Small)
Огнемет	3	2	—	1	2	3	0,5	1	—	Flamer
УД ППЧ	15	15	—	1-7	8-14	15-23	6	2	—	ERPPC
Пульс. большой лазер	10	10	—	1-6	7-14	15-20	6	2	—	Pulse Laser (Large)
Пульс. средний лазер	4	7	—	1-4	5-8	9-12	2	1	—	Pulse Laser (Medium)
Пульс. малый лазер	2	3	—	1-2	3-4	5-6	1	1	—	Pulse Laser (Small)
Пульс. микро лазер	1	3	—	1	2	3	0,5	1	—	Pulse Laser (Micro)
Баллистическое оружие									
Противоракетная система	1	*	—	—	—	—	0,5	1	24	Anti-Missile System
Огнемет (тр. средств)	3	2	—	1	2	3	0,5	1	20	Flamer (Vehicle)
Винтовка Гаусса	1	15	2	1-7	8-15	16-22	12	6	8	Gauss Rifle
ЛБ 2-Х АП	1	2	4	1-10	11-20	21-30	5	3	45	LB 2 X AC
ЛБ 5-Х АП	1	5	3	1-8	9-15	16-24	7	4	20	LB 5-X AC
ЛБ 10-Х АП	2	10	—	1-6	7-12	13-18	10	5	10	LB 10-X AC
ЛБ 20-Х АП	6	20	—	1-4	5-8	8-12	12	9	5	LB 20-X AC
Тяжелый пулемет	0	3	—	1	2	—	0,5	1	100	Heavy Machine Gun
Пулемет	0	2	—	1	2	3	0,25	1	200	Machine Gun
Легкий пулемет	0	1	—	1-2	3-4	5-6	0,25	1	200	Light Machine Gun
Ультра АП/2	1	2	2	1-9	10-18	19-27	5	2	45	Ultra AC/2
Ультра АП/5	1	5	—	1-7	8-14	15-21	7	3	20	Ultra AC/5
Ультра АП/10	3	10	—	1-6	7-12	13-18	10	4	10	Ultra AC/10
Ультра АП/20	7	20	—	1-4	5-8	9-12	12	8	5	Ultra AC/20
Ракетное оружие									
Ракетный маяк Нарк	0	*	—	1-4	5-8	9-12	2	1	6	Narc Missile Beacon
РБД2	2	2 за ракету	—	1-3	4-6	7-9	0.5	1	50	SRM 2
РБД4	3	2 за ракету	—	1-3	4-6	7-9	1	1	25	SRM 4
РБД6	4	2 за ракету	—	1-3	4-6	7-9	1.5	1	15	SRM 6
РДД 5	2	1 за ракету	—	1-7	8-14	15-21	1	1	24	LRM 5
РДД 10	4	1 за ракету	—	1-7	8-14	15-21	2.5	1	12	LRM 10
РДД 15	5	1 за ракету	—	1-7	8-14	15-21	3.5	2	8	LRM 15
РДД 20	6	1 за ракету	—	1-7	8-14	15-21	5	4	6	LRM 20
УТР 3*	2	2 за ракету	4	1-5	6-10	11-15	1,5	2	20	ATM 3
УТР 6*	4	2 за ракету	4	1-5	6-10	11-15	3,5	3	10	ATM 6
УТР 9*	6	2 за ракету	4	1-5	6-10	11-15	5	4	7	ATM 9
УТР 12*	8	2 за ракету	4	1-5	6-10	11-15	7	5	5	ATM 12
Стрейк РБД 2	2	*	—	1-4	5-8	9-12	1	1	50	Streak SRM 2
Стрейк РБД 4	3	*	—	1-4	5-8	9-12	2	1	25	Streak SRM 4
Стрейк РБД 6	4	*	—	1-4	5-8	9-12	3	2	15	Streak SRM 4
*Артиллерийское оружие**					*Максимум (в мапшитах)*					
Эрроу IV	10	20/10*	—	—	—	6	12	12	5	Arrow IV
Лонг Том	20	20/10*	—	—	—	20	30	30	5	Long Tom
Снайпер	10	10/5*	—	—	—	12	20	20	10	Sniper
Тампер	6	5/2*	—	—	—	14	15	15	20	Thumper
Другое оборудование *									
Активный зонд	—	—	—	—	—	5	1	1	—	Active Probe
Артемис IV СУО	—	—	—	—	—	—	1	1	—	Artemis IV FCS
Двухконтурный радиатор	-2	—	—	—	—	—	1	2	—	Double Heat Sink
КЕЙС	—	—	—	—	—	—	0	0	—	CASE
Компьютер наведения	—	—	—	—	—	—	*	*	—	Targeting Computer
Легкий активный зонд	—	—	—	—	—	3	0.5	1	—	Light Active Probe
Лекая СУЦ	0	—	—	1-3	4-6	7-9	0.5	1	—	Light TAG
МАСК	—	—	—	—	—	—	**	**	—	MASC
Противопехотный конт.	0	*	—	—	—	—	0.5	1	—	Anti-Personnel Pod
Радиатор	-1	—	—	—	—	—	1	1	—	Heat Sink
СУЦ	0	—	—	1-5	6-9	10-15	1	1	—	TAG
Установка РЭБ	—	—	—	—	—	6	1	1	—	ECM Suite

* Смотри специальные правила для этого оборудования

**Тоннаж Меха разделить на 25

ТАБЛИЦА БРОСКОВ НАВЫКА ПИЛОТИРОВАНИЯ

Ситуация с БатлМехом	Модификатор
Повреждение БатлМеха	
БатлМех получает 20+ пунктов повреждения в одной фазе	+1
Реактор БатлМеха заглох	+3[1]
Актуатор ноги/ступни разрушен	+1
Актуатор бедра разрушен	+2
Попадание в гироскоп	+3
Разрушение гироскопа	Автоматическое падение
Разрушение ноги	Автоматическое падение
Физические атаки против БатлМеха	
БатлМеха пинали	0
БатлМеха толкнули	0
БатлМеха успешно атаковали тараном/смерть сверху	+2
Действия юнита	
БатлМех промахнулся при пинке	0
БатлМех сделал успешную атаку тараном	+2
БатлМех сделал успешную атаку смерть сверху	+4[2]
БатлМех вошел в водный гекс глубиной 1	-1
БатлМех вошел в водный гекс глубиной 2	0
БатлМех вошел в водный гекс глубиной 3+	+1
БатлМех пытается встать	0
БатлМех входит в гекс со щебнем	0
Юнит продолжает бежать после поворота по дорожному покрытию	см. *Скользящее движение*, ниже
Летящий СВВП продолжает движение после поворота	см. *Боковое движение*, с. 57
БатлМех прыгает с поврежденным гироскопом или актуатором бедра/ноги/ступни	см. *Повреждения полученные ранее*, ниже
БатлМех прыгает с разрушенной ногой	см. *Повреждения полученные ранее*, ниже
БатлМех бежит с поврежденным гироскопом или актуатором бедра	см. Повреждения полученные ранее, ниже
Специальный случай	
МехВоин пытается избежать повреждения, при падении БатлМеха	+1/уровень падения

Повреждения полученные ранее

За актуаторы ноги/ступни предварительно разрушенные	+1
За актуатор бедра предварительно разрушенный	+2
Гироскоп предварительно пораженный	+3
За предварительно разрушенную ногу	+5[4]

Скользящее движение

Количество гексов пройденных до начала скольжения	
0-2	- 1
3-4	0
5-7	+1
8-10	+2
11+	+4

Движения в зданиях[3]

Юнит входит/выходит в гекс с легким зданием	0
Юнит входит/выходит в гекс со средним зданием	+1
Юнит входит/выходит в гекс с крупным зданием	+2
Юнит входит/выходит в гекс с укрепленным зданием	+5
Гексы пройденные до входа в здание	
1-2	0
3-4	+1
5-6	+2
7-9	+3
10+	+4

[1]Один раз течение хода, когда реактор заглох. Если впоследствии МехВоин должен сделать бросок навыка пилотирования для Меха с заглохшим реактором, БатлМех автоматически падает.

[2]Автоматически терпят неудачу, если атака смерть сверху неудачна.

[3]Только чтобы избежать повреждения. Не кончается падением, если бросок навыка пилотирования неудачен. *см. Здания, с. 49*. Добавьте дополнительный модификатор +1, если юнит протаранен или пошел на таран (в дополнении к +2 модификатору, обычно требуещемуся в этой ситуации).

[4]После этого повреждения не добавляют модификаторы для других поврежденных актуаторов в этой ноге.

ТАБЛИЦА РАСХОДА ДВИЖЕНИЯ

Тип ландшафта/Деятелность	Расход ПД за гекс	Запрещение для юнитов
Ровный	1	Морских
Дорожное покрытие/Дорога/Мост	1[3]	Морских
Неровный	2	
Редкий Лес	2	Колесных, На воздушной подушке, Морских
Густой лес	3	Наземных, Морских
Вода		
Глубина 0	1	Морских
Глубина 1	2[1]	Пехоты, Наземных[4]
Глубина 2+	4[1]	Пехоты, Наземных[4]
Изменение высоты (вверх или вниз)		
на 1 уровень	+1 (Мехи, СВВП, Подлодки) +2 (Пехота, Наземные)	—
на 2 уровня	+2 (Мех, СВВП, Подлодки)	Пехоты, Наземных
на 3+ уровня	+1/уровень(СВВП, Подлодки)	Мехов, Пехоты, Наземны
Руины	2[1]	Колесных, Морских
Легкое здание	2[2]	Морских
Среднее здание	3[2]	Морских
Крупное здание	4[2]	Морских
Укрепленное здание	5[2]	Морских
Действия движения		
Поворот лицевой стороны	1/сторону гекса[5]	
Укладывание на землю	1	
Вставание	2/попытку	

[1] Требуется бросок навыка пилотирования, чтобы избежать падения.
[2] Требуется бросок навыка пилотирования, чтобы избежать повреждения; пехота затрачивает только 1МР для входа или выхода из здания.
[3] При движении по дороге; иначе как за обычный ландшафт.
[4] Средства на воздушной подушке могут входить в водные гексы.
[5] Не относится к пехоте.

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПИНКА БАТЛМЕХА

Результат 1D6	Сторона Левая	ПредЗад	Правая
1-3	Левая Нога	Правая Нога	Правая Нога
4-6	Левая Нога	Левая Нога	Правая Нога

ТАБЛИЦА НАПРАВЛЕНИЯ ПОСЛЕ ПАДЕНИЯ

Результат броска (1D6)	Новое направление	Сторона попадания
1	То-же самое	Перед
2	1 гекс вправо	Правая
3	2 гекса вправо	Правая
4	Противоположное	Зад
5	2 гекса влево	Левая
6	1 гекс влево	Левая

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ УДАРА БАТЛМЕХА

Результат 1D6	Левая сторона	Перед/Зад	Правая сторона
1	Левый Торс	Левая Рука	Правый Торс
2	Левый Торс	Левый Торс	Правый Торс
3	Центральный Торс	Центральный Торс	Центральный Торс
4	Левая Рука	Правый Торс	Правая Рука
5	Левая Рука	Правая Рука	Правая Рука
6	Голова	Голова	Голова

ТАБЛИЦА ОПРЕДЕЛЕНИЯ КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ

Результат броска (2D6)	Эффект
2-7	Нет критических поподаний
8-9	Бросить 1 критическое попадание
10-11	Бросить 2 критических попадания
12	Голова/Конечность отстрелена или Бросить 3 критических падания*

* бросить 3 критических попадания если атака приходить-ся на торс

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЯ РАКЕТ

Результа броска (2D6)	Количество выпущеных ракет									
	2	**3**	**4**	**5**	**6**	**9**	**10**	**12**	**15**	**20**
2	1	1	1	1	2	3	3	4	5	6
3	1	1	2	2	2	3	3	4	5	6
4	1	1	2	2	3	4	4	5	6	9
5	1	2	2	3	3	5	6	8	9	12
6	1	2	2	3	4	5	6	8	9	12
7	1	2	3	3	4	5	6	8	9	12
8	2	2	3	3	4	5	6	8	9	12
9	2	2	3	4	5	7	8	10	12	16
10	2	3	3	4	5	7	8	10	12	16
11	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20
12	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ БАТЛМЕХА

Результат броска (2D6)	Левая сторона	Перед/Зад	Правая сторона
2*	Ц.Торс (крит.)	Ц.Торс (крит.)	Ц.Торс (крит.)
3	Левая Нога	Правая Рука	Правая Нога
4	Левая Рука	Правая Рука	Правая Рука
5	Левая Рука	Правая Нога	Правая Рука
6	Левая Нога	Правый Торс	Правая Нога
7	Левый Торс	Цен.Торс	Правый Торс
8	Цен. Торс	Левый Торс	Цен. Торс
9	Правый Торс	Левая Нога	Левый Торс
10	Правая Рука	Левая Рука	Левая Рука
11	Правая Нога	Левая Рука	Левая Нога
12	Голова	Голова	Голова

* Результат 2 может вызвать Критическое попадание. Разместить повреждение как обычно, затем бросить по таблице *Определения критических попаданий*, с. 35.

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ АТАКИ

Все Атаки: Оружейные и физические	Модификатор
Атакующий	
Движение*	
Стоял	Нет
Шел	+1
Бежал	+2
Прыгал	+3
Лежит	+2
Ландшафт	
Редкий лес	+1 за вмешивающийся гекс +1 если цель в Редком лесу
Густой лес	+2 за вмешивающийся гекс +2 если цель в Густом лесу
Вода**	
	Глубина 1 -1 если БатлМех в водном гексе; используетьсячастичное перекрытие +1для стрельбы БатлМеха из водного гекса
Глубина 2	БатлМех не может стрелять из водного гекса Глубины 2+
Частичное перекрытие	+3 (использовать таблицу Локации удара БатлМеха)
Цель	
Лежит	-2 из соседнего гекса; +1 из всех остальных
Неподвижная	-4
Скользит	+2
Движение	
Переместилась на 0-2 гекса	0
Переместилась на 3-4 гекса	+1
Переместилась на 5-6 гексов	+2
Переместилась на 7-9 гексов	+3
Переместилась на 10+ гексов	+4
Прыгнула	+1 дополнительно
Если юнит Бронированная пехота	+1
Если юнит увяз в гексе с Болотом	-2
Только для оружейных атак	
Атакующий	
Повреждения БатлМеха	
Попадане в Сенсоры	+2
Попадание в Актуатор плеча	+4 для оружия в этой руке, убрать все другие модификаторы повреждения
Верхний или нижний актуатор руки	+1 для оружия в этой руке (для каждого актуатора)
Температура	
0-7	Нет
8-12	+1
13-16	+2
17-23	+3
24+	+4
Проведение непрямой атаки РДД	+1
Расстояние и Ландшафт	
Расстояние	
Короткое	Нет
Среднее	+2
Длинное	+4
Минимальное расстояние	+1 за минимальное расстояние; +1 за каждый гекс меньнше минимального расстояния
Атакующий и цель на разных уровнях одного задания	+3
Цель	
Вторичная цель в передней арке	+1
Вторичная цель в боковой или задней арке	+2
Только для физических атак	
Атакующий	
Повреждения Батлмеха	
Актуатор плеча	Нет ударов или атак топором/мечем этой руки; нет атак дубиной +2 атаке толчком (за каждый)
Верхний или нижний актуаторы руки	+2 для ударов или атак топором/мечем этой руки; уменьшение повреждения в 2 раза за каждый актуатор при ударе этой рукой; +2 при атаке дубиной
Актуатор ладони	+1 для ударов этой руки; нет атак дубиной; нет атак топором/мечем этой руки
Актуатор бедра	Нет пинков
Верхний или нижний актуаторы ноги	+2 и уменьшение повреждения в 2 раза за каждый актуатор при пинке этой ногой
Актуатор ступни	+1 при пинке этой ногой
Цель	
Пехота	+3 При пинке и атаке смерть сверху
Другие модификаторы	
Таран	Модифицируется различием навыков пилотирования (с. 42)
Смерть сверху	Модифицируется различием навыков пилотирования (с. 42)

* Не добавляеться юнитам пехоты

** См. Подводные действия с. 90 для исключений

ТАБЛИЦА ВЗРЫВА ЗАРЯДОВ ИНФЕРНО

Уровень температуры	Число избежания
10	4+
14	6+
19	8+
23	10+
28	12

ТАБЛИЦА ЛОКАЦИИ ПОПАДАНИЯ НАЗЕМНЫХ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Бросок (2D6)	Перед/ Зад	Сторона
2*	Броня (критический)	Броня (критический)
3	Броня[1]	Броня[1]
4	Броня[2]	Броня[2]
5	Броня[3]	Броня[2]
6	Броня	Броня
7	Броня	Броня
8	Броня	Броня
9	Броня	Броня[3]
10	Броня Башни	Броня Башни
11	Броня Башни[4]	Броня Башни[4]
12	*Броня Башни (критический)	Броня (критический)

Обратите внимание: Если нет башни, то все попадания в башню станут обычными попаданиями в броню.

1 Гусеница, ось или подъемный ротор был разрушен; юнит не может двигаться до конца игры. Если судно на воздушной подушке получает это попадание, находясь на глубине 1 или более воды, оно тонет и уничтожено.

2 Двигатель, колеса, или воздушная юбка была повреждена; -1 ПД средней скорости до конца игры.

3 Если транспортное средство является судно на воздушной подушке, то воздушная юбка была повреждена; -1 ПД средней скорости до конца игры. Если не является судном на воздушной подушке, нет эффекта.

4 Башня заклинивает в ее текущем положении и не может быть повернута до конца игры; она может стрелять только в текущую арку стрельбы. Если нет башни, нет эффекта.

* Результат 2 или 12 может причинить критическое попадание. Примените повреждение броне в этой секции в нормальной манере, но атакующий игрок также бросает по таблице *Определения критических попаданий, с. 36*.

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ ПОПАДАНИЙ НАЗЕМНЫХ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

Бросок (1D6)	Результат
1	Команда оглушена (Никаких действий до конца этого хода и еще 2 хода)
2	Главное оружие заклинило (Нет стрельбы из самой большой оружейной системы на 1 ход)
3	Попадание в двигатель (Нет движения до конца игры; если судно на воздушной подушке получает это попадание на глубине 1 или более воды, оно тонет и уничтожено.)
4	Команда убита (Транспортное средство выходит из игры)
5	Попадание в топливный бак (Транспортное средство взрывается)
6	Попадание в боекомплект / реактор (Транспортное средство взрывается)

ТАБЛИЦА ПУНКТОВ ТЕМПЕРАТУРЫ

Деятельность	Пункты температуры
Ходьба	+1 за ход
Бег	+2 за ход
Прыжок	+1 за гекса (минимум 3 за ход)
Попытка встать	+1 за попытку
Огонь из оружия	по таблице оружия и оборудования, с.115
Радиатор	-1 за работающий радиатор -2 за работающий двухконтурный радиатор -1 за работающий радиатор погруженный в воду (максимум 6 пунктов) -2 за работающий двухконтурный радиатор погруженный в воду (максимум 6 пунктов)
Двигатель	
Первое попадание	+5 за ход
Второе попадание	+10 (общего количества) за ход
Огонь	
Проход через...	+2 за гекс
Нахождение в...	+5 за ход

ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВ ЗДАНИЯ

Тип здания	Начальный КФ	Расход ПД*	Модификатор броска пилотирования
Легкое	1-15	2	0
Среднее	16-40	3	+1
Крупное	41-90	4	+2
Укрепленное	91-150	5	+5

* Пехота затрачивает только 1 ПД, чтобы войти в здание, независимо от его типа.

БУДУЩЕЕ ВОЙНЫ - ЗДЕСЬ!

Добро пожаловать в 31-ое столетие, время непрекращающихся войн, которые бушуют во всей исследованной вселенной. Эти эпические конфликты ведутся с использованием БатлМехов®, 10-ти метровых, гуманоидных, металлических титанов. Ощетинившись высокоэнергетическими лазерами, скорострельными пушками и огромным количеством другого смертоносного оружия, эти гиганты обладают такой огневой мощью, которой достаточно, чтобы сравнять с землей целый городской квартал. Ваши элитные МехВоины® управляют этими чудищами на полях сражений, сокрушая Мехов® вашего противника в смертельной игре: убить или быть убитым. Станут ли они героями легенд или будут забыты среди других потерь? Теперь только ваше мастерство, опыт и удача определят их судьбу.

Обобщая весь накопленный опыт, эта книга объединяет все лучшее из правил настольной игры **Классическая BattleTech** в единое целое. Правила **Battletech Правила Мастера** полностью пересмотрены и упрощены; это - та же самая игра, но подобного вы никогда не видел и прежде. Эта книга включает самые полные правила игры, быструю и легкую систему создания сценариев, содержит систему Боевой Ценности для определения ценности Мехов и методы балансировки сил, а также пересмотренные и расширенные Правила миниатюр. Эта пересмотренная редакция включает в себя все оружие Уровня Два, опубликованное ранее в различных **Технических описаниях** и **Полевых руководствах**.

WIZKIDS™

РУССКАЯ ЛИГА BATTLETECH

КЛАССИЧЕСКАЯ

BATTLETECH®

BattleTech®, Mex®, БатлМех® и МехВоин® зарегестрированные торговые марки компании ВизКидс.
BattleTech Правила Мастера™ зарегистрированная торговая марка компании ВизКидс.
Все права на копию © 2003 компании ВизКидс. Все права зарегестрированы.